电脑应用和娱乐的第一选择

总第138期

大众软件

半月刊

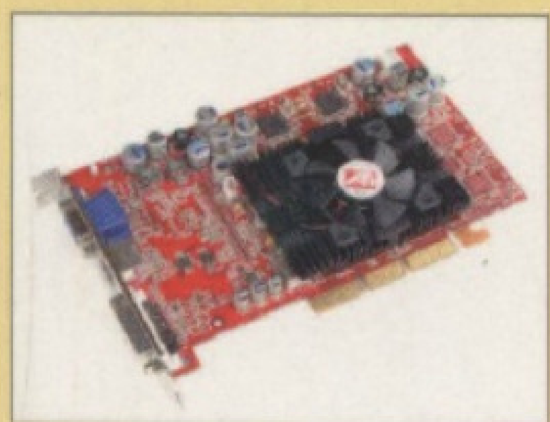
Popsoft

01
2003





微软新款鼠标键盘



ATI镭9500显卡



清华同方超锐S3200T
超轻薄笔记本电脑



ICQ Pro 2003a



2002 中国电脑游戏产业报告

ISSN 1007-0060



www.popsoft.com



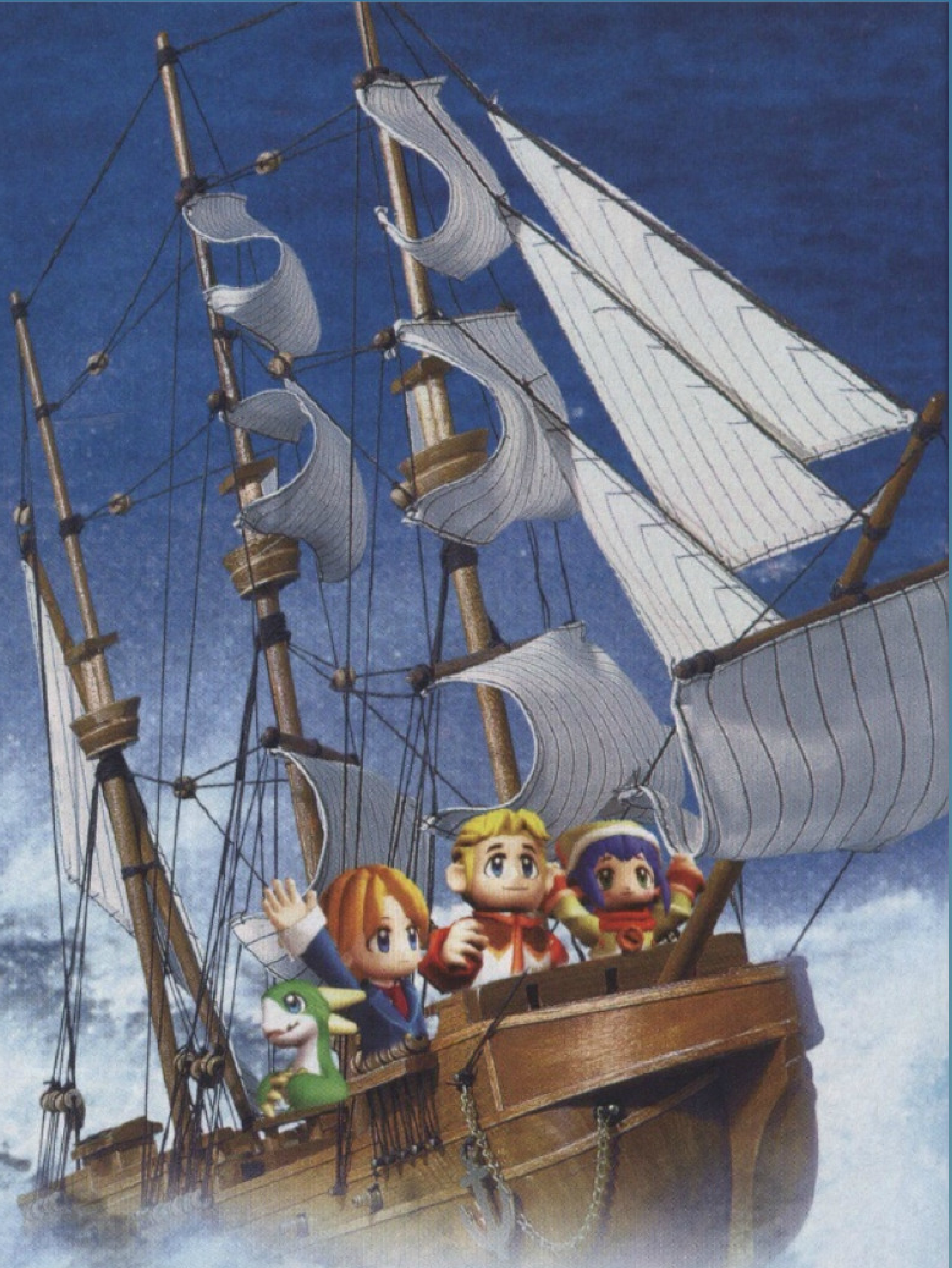
JoyCard 一卡通用 欢乐全球
网络游戏
试剑
探真情
突来难避无情火
轩辕到处 劈灭世间焚情烈焰
旷古神兵只为真情英雄来试
【轩辕剑online公开测试中】
JoyPark



轩辕剑
online
网络版


FULL 3D ONLINE GAME
WWW.CRONOUS.COM
国研游戏
SRIT
Copyright(c)2002
LIZARD Interactive Co.,Ltd
All Rights Reserved
LIZARD
INTERACTIVE

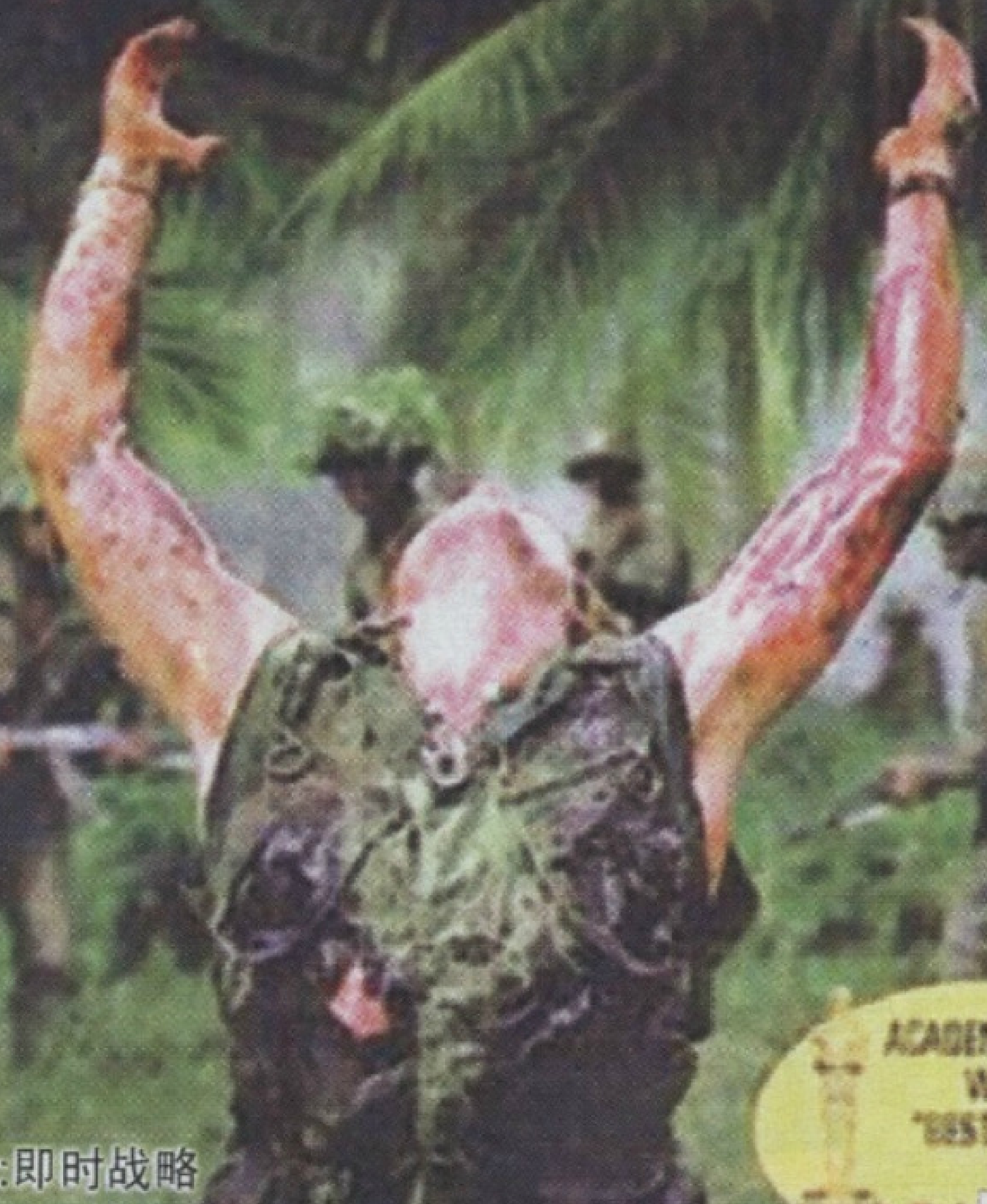

JoyPark




JoyPark

野战排

PLATOON





游戏类型:即时战略

在那战火纷飞的热带雨林中生和死似乎已经没有了界限，那轻闲动听的背景音乐给人一种压抑的气氛……无论是在阴暗处放冷枪越共还是在匆忙奔跑的美国大兵……

DIGITALAND

中国总代理：江苏蓝德数码科技有限公司

电　话：010-82895577

传　真：010-82896693

国内总经销：北京正普科技发展有限公司

是生存？！是毁灭？！手中刀剑滴血，怒喊『HELPME』！

■新浪网游戏频道：

尤有创意的是战斗系统中完美地融入了格斗连击，当舞动鼠标一气划出78连击时，《刀剑封魔录》让我们看到国产游戏的里程碑！

■玩家评语：

这款游戏的格斗模式一直是我梦寐以求的标准武侠模式，是我心中真正的武侠游戏。

3CD 69元

刀剑封魔录

开创ARPG游戏新的制作方向！

国内媒体集体认证的希望之作！

受到欧美日瞩目的中国游戏！

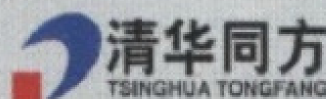
2003年1月1号上市敬请期待！欲知详情请访问新浪网游戏频道。



中国总代理







清华同方
TSINGHUA TONGFANG


eSofnet

樱花大战3

Sakura Wars

~巴黎在燃烧吗~

樱花大战3简体中文版即将上市(以下为包装效果图)



精装豪华版



标准版

樱花大战3 期待你的演出

超渲全3D游戏引擎, 中文字幕, 日文语音, 带您进入梦幻世界

因为美丽，我吸引
因为勇气，我陶醉
因为爱情，我回忆
因为柔情，我微醉
渐渐的我看见
那片片飞舞的花絮……

感觉 · 永恒

闭上眼睛，
等待思绪的宁静
推开窗，巴黎天已明

樱花俱乐部

- 在产品上市前，我们将提供一些日本樱花礼品供玩家竞买
- 定期发送樱花大战3的新闻
- 购物抽奖（奖品为樱花周边产品—如鼠标垫、钥匙扣、原厂签名珍藏海报等）
- 游戏销售折扣（SEGA产品的销售折扣）
- 日本原版周边礼品预定
- 漫画征集
- 详细活动信息请参照樱花3主题网站

原创/监制/编剧： 广井王子
制作：Over Works 大场规胜
男主角： 你
女主角： 艾丽卡 · 芳汀 格琳茜恩 · 布鲁默
蔻库丽可 罗贝莉娅 · 卡利尼
北大路 花火



http://www.sakura-taisen.com.cn

SEGA

官方网站：pt.163.com

魔灵现身

精灵

PristonTale

系统要求

运行系统：　Microsoft Windows 95/98/ME/NT4.X/2000/XP 简体中文版
推荐系统：　Microsoft Windows 98/2000 简体中文版
最低配置：
Celleron300/ram 64Mb/16Mb 以上的 3d加速卡/拨号上网
建议配置：
Pentium III450/ram 128mb/16mb 以上的3d加速卡/拨号上网

相关信息

地址：上海市西藏中路18号 港陆广场33层　邮编：200001
商务电话：（021）53853818　精灵官方网站：http://pt.163.com
公司传真：（021）53853100　精灵信箱地址：pt@corp.netease.com
客服电话：（021）53852618

注册网易通行证请到http://reg4.163.com/
更多游戏信息请关注官方主页http://pt.163.com











海神战鼓
响彻天际
万向通信
WONCORE



主管单位　中国科学技术协会
主办单位　中国科学技术情报学会
编辑出版　大众软件杂志社
名誉社长　张忠山
社　　长　高庆生
副 社 长　刘贫和（常务）林菁
总　　编　高庆生
副 总 编　裘聿纲

编 辑 部　Walker（主任）
栏目编辑　王晨 杨文韬 汪澎 任然 田震
余蕾 楼丽丽 答笛 杨立 谭湘源
专题记者　汪铁 郭都 张宇 万楠方 李刚
美术总监　祁津忆
本期责编　楼丽丽
电　　话　86-10-88118588-1200
传　　真　86-10-88135594
新闻热线　86-10-88118588-1250
通信地址　北京和平门邮局3056信箱
邮政编码　100051

广 告 部　李诚（主任）
李怀颖 霍虹 苏静 李友斌
电　　话　86-10-88118588-8000
传　　真　86-10-88135604
发 行 部　陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话　86-10-88135613
传　　真　86-10-88135614

平面设计　林静 尚丽俐 张彦青
印　　刷　深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊　　号　ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号　82-726
国内发行　北京报刊发行局
订　　阅　全国各地邮局
读者服务部　晶合时代软件技术公司
张友利（总经理）
电　　话　86-10-82634092
广告许可证　京崇工商广字第0036号
出版日期　2003年01月01日
零 售 价　人民币 6.80元
港　币 20.00元
美　元 4.95元
新加坡元 9.00元

目录 CONTENTS

2003年第01期　总第138期



一年的写作是我可以感到欣慰的唯一原因，可看着自己的作品我又感到有些茫然了。虽然我总在想着你需要的究竟是什么，但也许正是因此我才会不断地担心着自己不过只是一名垃圾文字中的舞者。于是我找出了2002年自己所写的全部专题的题目：
01期　2001年IT业大事典
02期　不一样的年代——2001IT全接触（合写）
04期　拒绝微软
05期　真实的谎言——谈计算机保护条例
06期　茫然的上帝们——谈厂商对消费者的误导
……



不管时间过得怎么慢，元旦还是准时地走到面前，接踵而至的春节、情人节……，准备给你的亲人和朋友送上怎样的一份祝福？总是会想起电子贺卡尚未诞生时的年代，大家总会挑些有新意的贺卡四处发放，记得有一次过元旦，学校里的信箱一大早就被塞满了，邮局只好派了一位PP的MM站在邮箱旁一脸微笑地收贺卡……然而时代终于将我们的大部分祝福化做了电子符号，这样的祝福快捷而又方便，但却也渐渐感到没有当初的感觉了：祝福是不是也成了快餐？毕竟贺卡的意义可能更在于其上的用心，说到底就是：我们还是要DIY！



什么是“康宝”？其实这个词是英文“Combo”的译音。Combo有“结合物”、“联合体”的含义，在计算机领域，它也就代表“一机多用”的意思。尽管现在“康宝”被炒得沸沸扬扬，被人们津津乐道，但这个概念其实很早就出现在计算机行业了，早期的一些多功能卡就被称作Combo卡。现在“康宝”已成为三星的专利，“康宝”这个中文名称也只能用于三星的刻录机上。所以，在同类产品中只能出现“Combo”，而不能有康宝的字样。



《天龙八部》是智冠科技2002年年底推出的又一款武侠大作，在风格上与《金庸群侠传》和《三国群侠传》相似，以一个无名小子的身份来游历这缤纷多彩的武侠世界，拜师访友或收集传说中的神兵宝物。游戏自由度很高，支线纷多。限于篇幅，笔者在这里只给出了主线流程打法，而更多的游戏内容则包含在大量支线情节中，例如数十种武功心法的获得以及寻找各种武器装备的任务，各位玩家可自行发掘，虽然与主线无关，但可获得更大的收益和更多的乐趣。



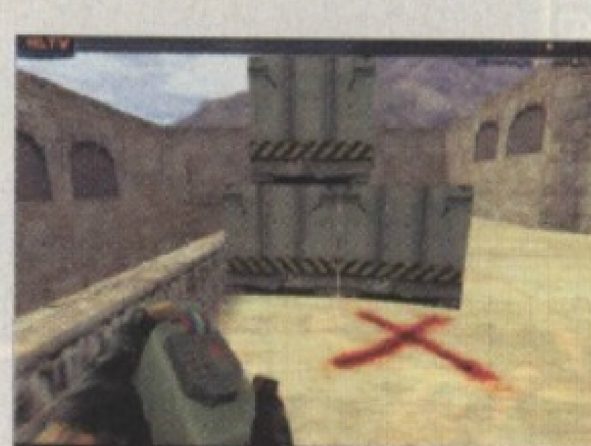
66 AGP 8×



150 天骄－秦殇世界



175 异域狂想曲


189 高手教你打CS

CONTENTS

编辑部报告

新年

当新年的钟声响起来的时候，你会想起什么呢？

相信对于这个问题，一千个人会有一千种答案。虽然在这样的时刻，这颗星球上大多数人的胸中，涌动着的一定是爱的潮流，他们祝福亲友，祝福爱人，祝福这世界上的所有人。但是，邪恶的念头和仇恨的火焰，也一定会在某些人的心中燃烧，他们时刻准备着去破坏别人的美好生活。这便是我们的世界，一个复杂的世界。

也许我是一个孤陋寡闻的人，但日前听说的关于游戏《模拟人生》的另类玩法仍然让我感到毛骨悚然。在《模拟人生》中，为了快速拥有财富，有人想出了这样的玩法：邀请你的邻居来自己家里做客，想办法让他在你的游泳池里畅游一番，当他下水之后，你便立即卖掉泳池的梯子；或者把他诓进楼上的卧室，然后用墙把门封住。这样当你的邻居死掉之后，他的财产就会归你所有。呜呼，玩游戏竟然也能反映出如此真实的人性，我忽然领会了人类是如何成长为这世界上最高级的生物，这是游戏的成功，却成了我的悲哀，谁说游戏仅仅是游戏而已？！

至于我自己，每年到这样的时候照例便又是哀叹——哀叹那300多个日日夜夜就这么又稀里哗啦地从我的手中流过了。一天一天，时间总是奔行得那么迅捷而又悄无声息，快得根本没有在记忆里留下任何痕迹。每当此时，我照例会战战兢兢地反躬自省，在这过去的一年中，我可曾有所懈怠？在这一年中，我们所拿出来的作品，能否让读者朋友们满意？想来想去，直到想出照例的一身冷汗。恰好在新年第一期杂志的“读编往来”栏目中，林晓也组织了一次关于“游戏和自制力”的后续讨论，发言的朋友们关于时间的看法，可供大家参考。

大家现在捧着这本还散发着油墨香味的新杂志，一定想象不到这是我们从2002年9月份便开始的劳动结晶。在长达3个多个月的时间里，我们反复讨论，不停地重复着设计和推翻的过程，其结果，便是大家现在所看到的样子。从新的一期杂志开始，我们增加了8页的篇幅，加大了对于网络游戏的报道力度，对一些栏目作出了细小的调整，重新设计了封面和目录，修订了整本杂志的美术风格，确立了更加积极主动、贴近读者实际应用的报道方针，所有这一切努力，可能还需要几期杂志来展现自己的全部面貌。但是，迫于2002年整体IT环境的压力，在新的一年里杂志也不得不缩减了一些彩色印张，同时定价有所提升，由此给大家所带来的不便，还希望能得到大家的谅解和继续支持。大家对于新的《大众软件》有什么样的意见和看法，欢迎来信告诉我们或在晶合后院中发表，我们对于杂志的改进还会继续下去，套用一句广告语：对于《大众软件》来说，没有最好，只有更好。



谈到2002年全球范围内的IT业大萧条，很多朋友都开始怀疑起这个产业的前景，这里我想引两则旧闻：据2002年4月号的《个人电脑》杂志报道，美国加州大学伯克利分校的电子工程教授Kris Pister发明了一项名为“智能灰尘”的微型电子机械技术，在已经开发出的16立方毫米的版本中，集成了处理器、记录装置、无线通信功能以及一个微小的网络操作系统，开发小组的目标是开发出1-2立方毫米的产品，也许在不久的将来，随风而至的一粒沙尘，就可以把与你有关的一切报告给远方的陌生人；而2002年3月号的《科学画报》，则透露出来自惠普公司的科学家们正在致力于将GPS全球卫星定位系统和无线互联网技术结合在一起，届时，不管你走到哪里，都可以把信息放在空气中，也可以从空气中读取别人留下的信息。时间已经过去了近一年，我不清楚这两项研究目前的进展情况，但是可以肯定的是，只要技术创新这个IT业的灵魂没有失去活力，则这个产业终将走出目前的困境，以不可思议的面貌迎来自己的另一个大发展。

由于2002年最后3期杂志在这个版面上，我们引入了连续的形象广告，用以向读者朋友们说明我们在2003年的办刊方针和品牌思路，由此招致一些人批评我又有偷懒行为。呵呵，也许我确实是个很疏懒的人，不过我还是想说明一点：编辑部报告并非是留给我本人炫耀笔墨的版面，它是为整本杂志服务的，因此我只会安排最适合在这个版面出现的内容。当然，如果大家真是那么“仰慕”我的文采，想看我在这里唠叨，则需要的时候我也不会假装谦虚。

晶合后院又送走了自己的3岁生日，那天啃给我拿来一份“后院居民自己的杂志——星速抢答电子版”（如图），一看之下实在是让我惊喜莫名，晶合后院其实正需要强调这样的不求名利的公益精神，如果每位居民都能为后院奉献出自己力所能及的创造发明，我们的网上家园，一定会变得越来越美好。新任大内总管紫雪儿，便是这种精神的最好体现……

最后留给大家的是一个问题：2003年，你还敢去你的邻居家串门吗？哈哈……

walker@popsoft.com.cn

完成于2002年12月18日11时41分

信息速递

■本刊记者　寂静的冰河









联想召开技术创新大会

2002年12月3日，联想科技在北极高能联想大厦召开了筹备已久的联想技术创新大会（Legend World 2002）。本次大会以“创新科技 畅想未来”为主题。来自全球知名IT企业、国内科研院所、高等院校的顶级技术专家，国内50多名院士、教授及各行业学者，在会上共同对IT科技的未来走势进行了探讨；联想总裁杨元庆在会上首次阐释了联想提出的“信息关联应用”思想。在随后的几天里，联想分别从“关联底层技术”、“关联终端”、“关联基础架构”和“关联服务”各方面对“关联”进行了多种演绎。本刊记者认为，联想此次“新思想”的提出，意味着联想长期以来竭力推进的从IT产品商向IT服务商转型的计划有了初步进展，但这种“关联”的实质基本是网络原有“互联互通”精神的翻版，而且注重于企业用户在局域网条件下，依靠强有力中心服务器环境的支持。对于普通个人用户来说，还是个遥远的梦想。即使在商业用户中的未来的前景如何，也还有待时间考验。大会于12月7日落下帷幕。



半月聚焦

无薪休假？无心休假。由于目前行业中遇到的种种困难，惠普、Gateway等众多IT厂商宣布，可以给员工提供无薪休假，但是人心惶惶之中没有人愿意休假，谁也不知道休假之后还能否回来上班。

Linux的曙光还是黄昏？业界巨头IBM在近期宣布开始供应支持Linux的服务器“eServer p630”。由于安全性以及性价比在一些权威的研究报告中受到质疑，同时微软透露随时可能主动进入Linux领域，使得消费者对于Linux的未来有些迷茫。而IBM的这一举动对消费者来说无疑是个巨大的心理鼓舞，但是，长远来说，Linux的发展道路还很长。

竞争开始了！近日，北京通信祭起降价大旗，先是将预定2002年12月20日到期的512k ADSL上网费半价优惠再后延半年，随后又将ADSL初装费从最初的1300元降至300元。尽管北京通信宣称不是特别有所针对，但如果联系到南方电信市场移动和联通近日发生的价格战，谁也不能否认电信领域你死我活的竞争已迫在眉睫。也许，这次消费者真的能自主选择了。



图片新闻



三星公司最新推出使用MemoryStick的DV

微软在京发布XP版Tablet PC



2002年12月2日，微软（中国）有限公司宣布Microsoft Windows XP Tablet PC简体中文版正式登陆中国。在发布会上，包括宏碁、惠普、联想和优派在内的4家合作伙伴，展示了基于Windows XP Tablet PC Edition简体中文版的各具特色的Tablet PC产品。此次发布的Windows XP Tablet PC Edition版，既具有通用平台强大的性能和良好的兼容性，又包括更为灵活的手写/语音输入特性，充分体现了Tablet PC基于笔输入计算技术的软件与硬件完美结合的特点。

QDI冬季促销行动开始

2002年12月16日开始，联想QDI开始展开新一轮的促销活动。在活动期间，QDI的高端主板P2E/333－6A、P8/333－6A以及KD7X－6A价格会有30至50元左右的下调。同时凡购买3款主板中任何一款产品的用户，都可以5元的价格购买黑珍珠色两用光电鼠；购买QDI低端产品P2D、BA1、SX5EP的用户，可以相当低的价格购买联想QDI推出的电脑外设整合产品——Barebone准系统。该产品整合了显卡、鼠标、键盘、机箱、电源、DVD等电脑外设。

信息速递

MicroStrategy公司推动智能产品升级

12月10日，商务智能解决方案供应商MicroStrategy公司在北京东方君悦大酒店召开“新一代商务智能平台——MicroStrategy 7i产品发布会”，宣布MicroStrategy7i率先实现世界上两大商用智能技术的整合——“CUBE”和“ROLAP”，创建了一个简单易用、拥有行业领先功能和充分利用Web的报表、分析和信息发布平台MicroStrategy 7i。这也是MicroStrategy公司2002年10月进入中国后规模最盛大的举动。

方正推出游戏电脑卓越传奇



2002年11月30日，方正科技在北京当代商城推出了新一代家用电脑——方正卓越传奇。该产品是国内第1款专为电脑游戏优化设计的家用电脑，配置包括：支持Hyper-Threading超线程技术的Intel P4 3.06GHz处理器，Intel Granite Bay芯片组主板，可支持8条绘图通道的ATI RADEON 9700 Pro 128M DDR显卡，17”极光特丽珑高亮度纯平彩色显示器，512MB双通道DDR内存，80G 7200r/m的高速海量硬盘，信噪比可达95dB的创新Sound Blaster Live! 5.1声卡等，能轻松满足游戏玩家和图形工作者对效果、色彩、速度的要求。



豪杰、BenQ联手回报用户

日前，豪杰公司和明基公司联手推出了消费者回馈活动。从2002年11月25日起，凡购买明基的“银色月光”CD-ROM光驱的用户，无须添加任何费用，就可获得豪杰解霸最新版本《豪杰超级解霸3000》，同时享受世纪豪杰公司对正版用户提供的一切服务。

飞利浦演绎音响新战略



2002年11月29日，飞利浦电子在北京长城饭店召开发布会，正式在中国市场推出“爵士鼓”A5100音箱。该产品采用平板输出音响系统，5声道播放。发布会上飞利浦的音响开发工程师Hans对飞利浦的历史和该产品的工艺作了具体介绍：该产品采用飞利浦独有的WooX技术，在声音表现方面更加完善丰富；同时还介绍了多媒体产品在中国的下一步整体发展战略，并透露了2003年飞利浦声卡进入中国的计划，引起了与会媒体的多方关注。

冠群金辰推出新品安全产品

2002年12月12日，冠群金辰在北京华彬国际大厦召开了发布会，宣布推出“锻剑”系列7大网络安全产品。7种产品分别以7种古代名剑命名，涵盖了邮件过滤网关、网关防火墙、防病毒系统、入侵检测、主机防护、安全漏洞扫描和虚拟专用网解决方案等不同应用层面。会议上冠群金辰就此阐释了企业一贯的“网络安全整体解决方案”的安全战略思想。

宏碁倾力打造高端液晶显示器

2002年12月3日，宏碁推出了一款独特的铝镁合金结构，超薄机身设计的液晶显示器AL532。该产品的对比度高达500：1，屏幕响应25ms，纯合金材料，银灰色外观。此外，同期还推出了几款15”及17”主流液晶显示器及一款17”纯平显示器。同时，为配合宏碁（Acer）新推出的双用平板电脑创新使用概念的推广活动，宏碁在所属企业网站http://www. Acer.com中特别设立了“TravelMate C100发现之旅”网络专区，并推出“猎踪行动”网络游戏，将从全球玩家中抽出5位幸运得主，其丰厚奖品即是得到1台Acer双用平板电脑。幸运得主名单将在2003年1月10日于Acer网站上公布。

999元RADEON 9500出现

近日，ATI国内首席合作伙伴迪兰恒进以近千元的降幅全面推出了镭姬杀手9500！现在市场上镭姬杀手9500的价格直降到999元。镭姬杀手9500 采用RADEON 9500显示芯片，是ATI原厂工艺的产品，产品同时配有驱动光盘、DVI转接头、S端子线及S端子转AV线，AV延长线等配件，在市场上一向是消费者关注的焦点产品。此次降价活动将对近来的显卡市场造成巨大影响。

数字IT

2600：美国方面消息，2002年美国有2600多人因为在开车时打手机而出车祸死亡。预计随着手机功能的丰富，这个数字还有上升趋势，中国的消费者也要小心了。

1：1美元/小时，这是在伊拉克上国际互联网的费用，就连萨达姆总统也不例外。相对来说，中国的消费者真是幸福。

270亿：这是比尔·盖茨数年来向慈善机构捐助的金额总数，不包括向自己基金会的注资。



访谈

中原是必争之地——ATI总裁何国源访谈

■本刊记者 答笛





2002年11月29日，ATI总裁何国源（KY HO）先生来中国参加方正的一个发布会，本刊记者借此机会对他进行了采访。通过这次采访，我们对这棵显卡领域的“常青树”有了更深的了解。

ATI是个务实的公司

ATI公司为何能成为市场竞争中的幸存者，何国源认为，ATI是个务实的公司，在产品研发和推广方面一直按照自己的计划稳步前进，这是个至关重要的原因。ATI的习惯在产品即将推向市场时才向大家介绍，而不会为了在短期内吸引媒体和公众的关注，在产品还未最终完成时就早早开始造势。

ATI的务实还体现在产品的研发方面。何国源说，现在的R300其实完全可以配备最新最好的DDR－Ⅱ显存，提高性能并增加“卖点”，但考虑到这样成本会高出很多，得不偿失，因此ATI没有这样做；另一方面，尽管人们似乎觉得0.13微米工艺要比0.15微米“先进”，但ATI不去刻意“求新”，即将推出的R350芯片准备采用0.15微米工艺，因为现在0.15微米工艺非常成熟，生产线方面无须重新设计，不会浪费现有的工程资源，当然，最终情况还要视R350的具体推出时间而定；随后推出的定位稍低的RV350芯片却会采用成熟后的0.13微米工艺，因为为了降低成本，芯片会在R300的基础上进行大量修改，到时候正好能配合成熟后的0.13微米工艺。

自己特点+伙伴专长=最好产品 ATI不要“农家思想”

针对NVIDIA近年来不断加强软件方面的开发力度，力推nvDVD软件，而ATI却停止开发随卡配备的ATI DVD软件这一做法，何国源表示，正因为务实，所以ATI向来都把资金花在最有用的地方，而不去模仿别人的做法。ATI五、六年前推出All－in－Wonder系列时，没有相关的驱动和软件支持，所以要自己开发，而现在市场上有很多出色的、标准化的DVD软件，ATI就完全可以直接买来用。何国源开列了一个等式：自己特点+伙伴专长=最好产品，他认为ATI没有必要什么都由自己来做，“不然就是农家思想”。

中原是必争之地

何国源是在广东省出生，在香港完成中学课程，在台湾省接受大学教育，再回到香港工作了很长一段时间，然后才移民去加拿大创办了ATI公司，因此他对中国有着特殊的感情。谈到中国市场，他说，无论是ATI公司还是他本人都对中国市场特别看重，虽然目前美国的电脑市场仍是全球最大的，但中国的发展潜力极大，很有希望在10年后成为第一。中国的OEM市场是重中之重，ATI将从设计到产品定型方面给OEM客户更多的帮助，目前国内的方正已同ATI开展全面合作，方正家用电脑将全线装备ATI的图形芯片；ATI的下一个目标将是国内市场占有率最大的品牌联想，未来几个月就会有相应的动作。

十年后实现真正的电影级效果

当被问及图形芯片的未来发展方向时，何国源认为，未来图形芯片的性能将会越来越强大，功能越来越复杂，目标是在个人电脑上实现真正的电影级效果，展示出一个真实的世界，而这一过程还需要十年左右。

产品快报

■本刊记者 寂静的冰河



丽台科技推出980 XGL显卡

丽台科技于近日推出了一系列功能强大的极速AGP 8×工作站级显示卡，包括丽台Quadro4 980 XGL、丽台Quadro4 580 XGL、丽台Quadro4 380 XGL及丽台Quadro4 280 NVS。所有产品全部采用第2代光速内存架构（LMA Ⅱ）、NVIDIA的128bit内存接口，并具有交错式设计和进阶的Quadro内存管理技术，满足从个人用户到商业用户的众多需求。



讯怡公司威霸VX200显卡上市

在矽统科技推出Xabre系列绘图芯片之后，日前讯怡公司也及时推出了一款采用Xabre200显示芯片的产品——威霸VX200。该产品采用核心频率200MHz，显存频率400MHz的Xabre显示芯片，64MB三星DDR显存。此外，威霸VX200显卡还提供可选集成SIS301芯片的版本，提供了VGA、S-VIDEO、AV和一个桔红色的3D眼镜接口，有良好的扩展功能。

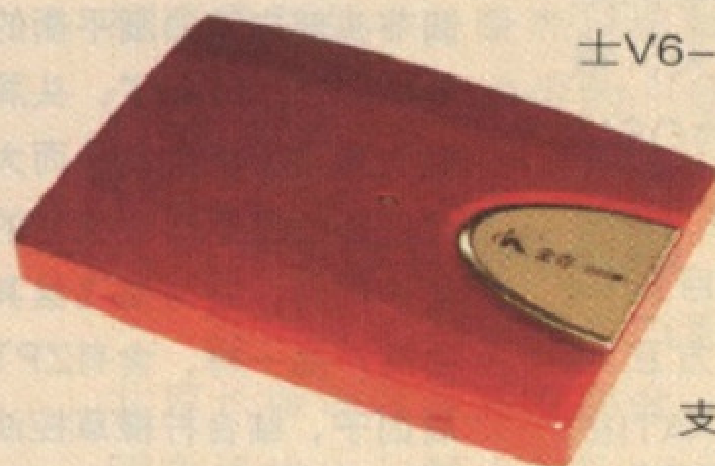
德益捷低价推出MX440SE



德益捷科技近日在市场上推出了399元的NVIDIA GeForce4 MX440 SE水银人显卡。此产品采用64MB/128bit SDR显存，芯片核心/显存频率250MHz，显存外频166MHz，S-VIDEO输出。在近期显存可能涨价的背景下，德益捷的举动对市场形成不小冲击。

中科存储推出金存V62.0

近日，国内著名专业存储厂商中科存储公司在原有金存小博士V6-1.1系列的基础上改进和升级，推出了金存小博士V6-2.0移动存储器。此次推出的V6-2.0移动存储器新品以USB2.0作为接口标准，并采用了具有准确定位功能的巨磁阻磁头技术、高记录密度信号处理技术、支持ATA-100等核心技术，并在抗震技术上加入了最新的高聚氨脂缓冲层，提高了数据传输效率和安全性。市场报价：20G/1580元，30G/2080元，40G/3080元，60G/5980元。



梓鸣科技全合一闪盘登场



深圳梓鸣公司日前推出了一款BSI加密时尚型全合一闪盘。它是新一代可支持USB-ZIP方式启动的移动存储产品，带有标准USB接口，可用于台式机、笔记本电脑和苹果机的系统启动或数据存储，并通过硬件加密来确保数

金山毒霸病毒预告

1月2日： 美林（Merlin/vbs）病毒，利用VBS语言编写的，通过向已感染机器中Ourtlook地址簿中的地址发信来达到传播的目的。感染Microsoft Word文件并删除系统文件。通过电子邮件传播，危害程度中。

1月13日： 求职信（wantjob/klez），从2001年至今影响深远的病毒，在众多病毒排行榜中位居榜首，每逢奇数月13日发作。现在出现的变种驻留系统后，会强迫关闭用户正在进行的其它正常操作，共享所有的硬盘，关闭一些著名的杀毒软件。通过电子邮件、文件传播，危害程度低。

1月3、4、10日： 骇楼（worm.HLLO.Eliz/W32）邮件蠕虫病毒，会在感染机器中的网页搜集邮件地址并向所有这些地址发送该病毒。发作后会复写病毒所在目录下所有.exe文件，修改autoexec.bat文件，加入格式化系统盘的指令。通过电子邮件传播，危害程度高。

1月1日至31日： 红色代码（CodeRed）病毒及其变种。该病毒集“蠕虫”、“特洛伊木马”、“黑客”多种病毒特征于一身，集中攻击特定网站，使之在短时间内突然大幅超负荷运转而崩溃。通过电子邮件、局域网、因特网传播，危害程度高。

1月8、14日： 外林亭（VBS.Valentin）病毒，运行后会给Microsoft Outlook地址簿中所有联系人去信，也会通过mIRC传播。通过电子邮件传播，危害程度低。

上述病毒金山毒霸均能查杀，请用户尽快到www.duba.net下载新的升级包。
如发现可疑文件，请E-mail至：virus@kingsoft.net
数据修复急救E-mail：sos@kingsoft.net
数据修复联系电话：（010）86243222，13691133891

产品快报

据安全；还可内置QQ和E-mail，随时随地方便用户的沟通需求。市场报价：32MB/218元，64MB/318元，128MB/518元，256MB/918元。

蓝科闪盘抢占市场

建达蓝德公司日前向市场强力推出了一款适用于电化教育领域的“遥控精灵”型蓝科闪盘。该闪盘采用无线电传输技术，将数据存储与遥控功能结合，并具有容量大、安全性好、信号灵敏等众多优点，非常适用于课堂电教应用，目前已引起众多教育消费者的关注。此外，蓝科还同时推出了针对商务应用领域的多功能闪盘。

清华同方S3200T笔记本电脑上市



清华同方在2002年末隆重推出“超锐S3200T”笔记本电脑，这是国内唯一一款采用PⅢ-M LV933MHz低电压笔记本专用CPU的超轻薄笔记本电脑，使待机时间大幅延长。此外，该产品还配备了256M内存（可扩充至768M）、30G硬盘、Compact Flash卡插槽、PCMCIA卡插槽、100/10M自适应网口、56k Modem、CRT接口与12.1″高亮度显示屏，可充分满足用户在无线互联时代的的各种应用需求。市场报价：13 988元。

美达飞凡DVD圣诞换新装



美达国际在圣诞节之际推出美达飞凡16×DVD光驱。该产品采用日本三洋自适应调整光头，可根据盘片质量的不同自动调整光头功率，以保证在最佳读盘能力下光头依旧可长时间稳定工作。此外，该产品还通过了IBM风沙实验室认证，拥有最佳的防尘性能。市场报价380元。

Adaptec推出无线网络产品

2002年12月2日，Adaptec公司在中国正式发布了其无线网络产品系列，包括Adaptec超级无线Cable/DSL路由器、超级无线访问点套件、超级无线PC卡套件、超级无线PCI套件和超级无线USB套件。该系列产品专为桌面系统以及相关存储和多媒体设备设计，可以方便地让个人用户在家中上网，也可实现现代企业的流动化办公。

飞利浦推出超清晰液晶显示器



近日，飞利浦公司正式发布了一款型号为200P3M的20″液晶显示器。该产品是目前图像表现力最强的液晶显示器之一，0.255mm的精细点距，配合1600×1200高分辨率以及小于30ms的响应时间，250cd/m²的亮度和350：1的对比度，适用于专业图形工作者和游戏玩家。市场报价：20 800元。

创新科技推出新款2.1音箱



2002年12月1日，创新科技公司推出面向中国大陆用户的两款低价位音箱产品：SBS 2.1 350和SBS 2.1 370。两款音箱均配置了线控，以方便用户的操作。该线控不仅可调节音量，还增加了电源控制开关，并采用卫星音箱防磁设计，可安放在桌面上使用而不会影响显示器。市场报价：SBS 2.1 350/158元，SBS 2.1 370/188元。



环球

美国：2002年12月4日，美国总统布什签署了一项关于儿童网络安全法。根据新签署的法律，美国有关部门将建立专门针对13岁以下儿童的网站。这些网站不能与其他外部网站相连接，其内容不包含任何有关性、暴力、污秽言语及其他成人内容，以加强未成年人在浏览因特网时的安全防范工作。

中国：针对中学生中普遍存在长期沉迷于网络引发的孤独抑郁、网恋、游戏成瘾、色情四大“网络心理障碍”，北京十五中等学校在校园网上开展网络道德教育。通过网络俱乐部、网上论坛等形式让学生相互讨论，规范自己的网上言行，以德服人。

中国：因社会对电子游戏需求的不断高涨，“电子游戏”正从休闲活动变成一门可以拿硕士学位的学问，进入台湾省大学课堂。据悉，台湾交通大学将于2003年7月开设“漫画研究中心”，并计划设立立体动画相关的系、所；台南科技大学也将于2003年初成立“游戏学院”，设立硕士班，专门培养电子游戏设计的相关人才。

不同寻常的输入感受——微软新款鼠标键盘


晶合实验室 别理我

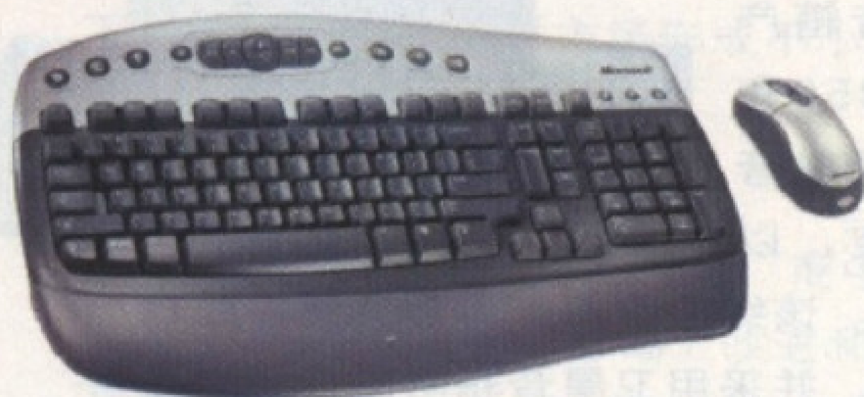
厂商：微软（中国）有限公司（Micorsoft） 上市：2002年12月 咨询电话：010-82665500

随着时代的发展，IT产品中人文气息越来越浓厚，"以人为本"逐渐融入技术的发展中，这4个字包含了健康、快乐、高效等诸多因素，新技术不再让操作电脑成为工作，而是乐趣、是轻松的生活。

谈到中高档的鼠标键盘，很多朋友都会想到罗技，其实微软在这一领域一直有着不可小视的力量，在国内市场基本上只有它有实力和罗技一争天下。微软的近期产品主要以无线、人体工程学、新的光学技术为切入点，同时按整合新技术的多少进行排列组合，分出高、中、低档以适应不同消费者的需求。

我们这次在第一时间拿到了微软新推出的6款产品，包括了1款顶级无线鼠标键盘组合（Wireless Optical Desktop）、2款键盘（MultiMedia Keyboard、Natural MutiMedia Keyboard）、以及无线闪灵鲨、无线蓝宝鲨和光学蓝宝鲨3款鼠标。它们并不是按简单的高中低关系排列，鲜明的特点让人耳目一新。

Wireless Optical Desktop 无线鼠标键盘套装



售价：799元

附件：无线信号接收器、手腕托架、5号电池×4、说明书、驱动光盘、USB转PS/2头

推荐：资金充足的发烧级玩家

炫目度：

口水度：

性价比：

作为罗技"极光无影手"的有力竞争者，微软的Wireless Optical Desktop（以下简称W.O.D）鼠标键盘套装得到了"兄弟单位"的强力支持，不管是Windows操作系统，还是Office办公软件，抑或是Outlook、IE浏览器应用，都和它有着千丝万缕的关联。

W.O.D应用了射频无线技术（R.F.），能使桌面设备脱离缆线束缚。由于R.F.技术的特点，使用它们时不必考虑障碍物的限制，只要满足设备工作范围（距接收器1.8m内）及拥有足够的电力，就可自由使用。W.O.D的接收器除信号接收、信道切换功能外，还能通过指示灯显示当前功能键状态，分别是"F"（F Lock键）、"1"（Num Lock键）、"A"（Caps Lock键），其中"F Lock"负责键盘部分按键的功能切换工作。

微软用"时尚"、"优雅"来形容W.O.D的外观。W.O.D秉承人体工程学理念（微软一贯坚持的方向），整体以流线型为基础，其中键盘配置一个可拆卸腕部托架，击键时可支撑手腕缓解疲劳，如果桌面空间较小，也可不予安装。键盘上所有按键及大部分表面都进行了磨砂处理，笔者个人非常喜欢这种略带摩擦力的感觉；按键弹力适中，力度均匀，按键手感全凭个人爱好，大家最好根据自己的情况选择。

W.O.D组合与微软自己的操作系统和软件配合默契，不同快捷键对应众多系统功能，这种"合作关系"在同类产品中处于领先地位，这也是其最值得关注的亮点之一。W.O.D键盘提供了多达26个快捷键，它们都被放置在键盘上半部，最显眼的是媒体播放键区，包括播放/暂停、停止、增加音量、减小音量、前进、后退6个键，单击播放/暂停按键便能启动当前系统缺省的播放器（比如CD播放器或Winamp）；我们也可通过驱动程序内置的InteliType Pro软件选择希望启动的播放器。

媒体播放键两旁是打开文件夹及启动电子邮件、Web浏览器、MSN Messenger等程序的快捷键，这部分的重点放在了在网络应用。同时，原F1～F12也添加了新的编辑功能，新老功能的切换通过F Lock键进行，12个按键让文字编辑更加便捷，特别是在Word、Excel、Outlook等带有明显微软特色的产品上。

除新增按键外，部分原有按键位置进行了调整，形状也发生一些改变。微软在设计键盘时，对按键使用几率进行了统计，改进了现有格局，编辑文本时常用的Delete键被赋予较大体积，而Print Screen、Scroll Lock、Pause Break三键则被上移。一些细微之处如凹陷的Sleep键（防止误触），也体现出这款键盘设计上的周到之处。虽然键位发生较大变化，但整体布局并不显拥挤和混乱，设计思路值得赞赏。

W.O.D组合中还包括Wireless Optical Mouse鼠标，采用典型的"三键+滚轮"结构。它具备普通光学鼠标的优点，并兼具无线产品的特点，采用对称外形设计，左右手均可使用。这款鼠标手感颇佳，不过性能一般：在

带有纹理的表面上，使用效果令人满意，但在较为光滑的桌面上用起来却有些勉强，需要垫上有图案的鼠标垫；虽然这是光学感应器的普遍特性，但和200元左右的同类产品相比都有差距就说不过去了。

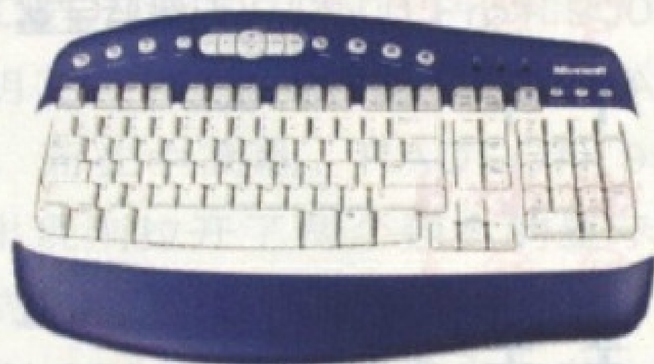


放大的Delete键

考虑到许多主板仅提供2个USB口，W.O.D还附赠了1个USB转PS/2头，实用性较强。

和罗技“极光无影手”鼠标键盘组相比，售价799元的Wireless Optical Desktop在性价比上有较为明显的优势，再加上微软外设一贯优异的品质，值得资金充足的时尚一族考虑。

MultiMedia Keyboard 键盘



售价：299元
附件：手腕托架、说明书、驱动光盘
推荐：老人、小孩、电脑初级使用者
炫目度：
口水度：
性价比：

显然，这款MultiMedia Keyboard是Wireless Optical Desktop组合中键盘部分的有线版，外形、功能完全一样，不同的只是多了一根尾巴，且色彩有些变化。键盘上部（媒体播放键区域）使用了和下部一样的磨砂材料，没有镀漆，原信号接收器上的指示灯则被放置在F Lock键上方。使用时我们察觉不出它和昂贵的无线兄弟有任何差别，这里指的是手感和功能。



从侧面看，它的曲线造型非常优雅。

免去了无线功能后，它的价格平实了不少，但依然保留了全部功能，对于普通用户而言更具吸引力。

Natural MutiMedia Keyboard



售价：499元
附件：说明书、驱动光盘
推荐：有一定经济能力、注重健康的电脑用户
炫目度：
口水度：
性价比：

很多情况下，我们舍得用上千元去购买GeForce4 Ti显卡、Pentium 4处理器……却很少关注直接影响我们健康的东西——键盘。

使用传统键盘时，由于按键呈直线排列，我们会无意识地试图将双手和按键平行，为避免已处于悬空状态的腕部过于疲劳，双臂会夹紧。长期使用下来，颈部、肩部肌肉会异常疲劳，进一步会引起肩周炎、颈椎病；同时，长期腕部悬空也容易导致肌肉劳损。最有效的解决方案是改变键位，让使用者击键时能保持自然姿势，减少人体肌肉群无谓的疲劳消耗，微软在这方面显然走在了前面。



波浪形面板

初次见到Natural MutiMedia Keyboard（以下简称N.M.K）会有种怪怪的感觉，因为它看上去被“一分为二”了，微软称其为分离式设计。沿“F5～6～T～G～B”键的中轴线，打字键区被分为两个呈倒“八”字型的部分，以中轴线为方向水平观察，打字键区中部隆起，两侧倾斜下落。为配合这一设计，部分按键外形有了明显改变，最底部的一排更是被放大至原来的2倍。倒“八”字倾斜设计能有效缓解手腕压力，使得双臂不必再向内夹紧，颈部肌肉得到放松。

以Tab键箭头为方向水平观察，打字键区按键两头略高，中间凹陷。仔细观察后我们发现，手指在击键时会不断做出弯曲、伸直的动作，这种波浪形面板设计能让手指做出相应动作时，刚好与按键的距离最短。虽然一次击键并不会省多大的力，但日积月累效果会非常明显，能有效缓解手指疲劳。

N.M.K占用面积较大，主要原因是它将手腕托架完全整合在键盘上。有了它腕部不必悬空，只需轻放在上面，既省力又舒适。虽然键盘发生了这样大的变化，但按键排列布局并没有发生改变，因此上手很容易，5分钟左右笔者已能和平时一样实现盲打。按键手感相当舒适，比上面两款产品略硬，大部分人都应该能适应。实际试用中，我们感觉只要略微适应一下，它用起来的确更加舒适、自然。

N.M.K整合了MutiMedia Keyboard所有功能键，具备完整的多媒体功能，在介绍Wireless Optical Desktop时我们已有详细的介绍，这里就不再赘述。

这款产品具有很高的性价比，虽然其价格看上去并不低，但“健康”这个砝码无疑是极具分量的。

Wireless IntelliMouse Explorer（无线闪灵鲨）



售价：599元
附件：信号接收器、5号电池×2、说明书、驱动光盘
推荐：追求时尚的顶级用户
炫目度：
口水度：
性价比：

也许真的是很像鲨鱼，才有了“闪灵鲨”这样的名字，无线闪灵鲨用流线和金属般质感的肌肤来征服大家的眼球。不过它显然更适合男性使用，不适合手型较小的女士，同时它也是一款仅限右手使用的鼠标。其外形设计融入人体工程学理念，使用力求舒适、自然，其左侧设计一凹槽以放置拇指，让拇指也参与移动操作，控制力更佳。

闪灵鲨的功能键不算太多，共有5个，除常用的左中右3键外，还有通过拇指控制的2个按键，分别起到网页浏览时“上一步”、“下一步”的控制作用。

微软为闪灵鲨开发了独特的省电技术，以延长电池使用寿命。将它拿离桌面，光学组件会立即转入休眠状态，红色LED灯不再连续工作而是间歇闪烁，微软将其称为“智慧型表面侦测”。类似技术还包括“智慧型感应”，它的作用是感应使用者是否将手放在它上面进行操作，如果答案是“否”，它会将鼠标转入休眠状态。测试过程中，我们能感受到省电功能所带来的好处，即使是装入两节几乎已经耗尽的电池，也能坚持较长时间。

进入刺激的Quake Ⅲ竞技场，跳跃过程中的急转身、瞄准、射击这一连串动作是考验鼠标反应能力的极佳案例，闪灵鲨平滑流畅的表现让热衷Quake Ⅲ的小编们赞叹不已。在精确瞄准等定位操作上它也相当不错，至少不输于有线光学鼠标（应该考虑到这是一款无线产品）。

我们截稿前传来了罗技MX700降价200元的消息。看来竞争是实在的，闪灵鲨也许需要重新定位才能更有竞争力。



Wireless Optical Mouse Blue（无线蓝宝鲨）
Optical Mouse Blue（光学蓝宝鲨）



售价：399元/299元（无线蓝宝鲨/光学蓝宝鲨）
附件：信号接收器和5号电池×2（前者）、说明书、驱动光盘、USB转PS/2头
推荐：办公室等一般商用场合

无线蓝宝鲨
炫目度：
口水度：
性价比：

光学蓝宝鲨
炫目度：
口水度：
性价比：

这款无线蓝宝鲨其实就是Wireless Optical Desktop中那款无线鼠标，Optical Mouse Blue光学蓝宝鲨则是其有线版本。它们有着Windows XP风格的蓝色磨砂外衣，其中光学宝蓝鲨更是大部分被蓝色所覆盖。两款产品外形设计没有特别之处，左右手均可自如操作。

无线蓝宝鲨安装电池后重量明显增加，较光学蓝宝鲨更有质感。不知是何原因，无线蓝宝鲨单独使用的表现要好于Wireless Optical Desktop组合，即使在较为光滑的表面移动时也能较好地控制。此外光学蓝宝鲨滚轮非常灵活，拨动时几乎没有阻力，个人比较喜欢这种省力的方式。

两款产品都没有引入IntelliEye技术，因此并不具备6000次/s的采样率，但微软依然把它们统称为使用了“微软光学定位技术”。它们在游戏中的表现并不差，转身没有明显的掉帧，瞄准也还能满足一般水平的玩家。两款产品都只有3个按键，安装驱动以后可自行定义功能，如果仅在缺省状态下使用，大可不必安装驱动，特别是内存紧张的用户。

这两款产品售价不低，而性能不是特别突出，性价比一般，倒是蓝色磨砂的外观可能会吸引一些喜欢时尚的用户。

编辑点评

这些产品的质量还是绝对值得信赖的，手感、功能、舒适性也令人满意，不愧其高贵身份。微软总有一种霸气，不管是操作系统还是鼠标键盘，用过它们的人都觉得的确是好东西，但对于国内用户来说，它们的价格还是少了一些亲和力。



厂商：迪兰恒进（Dataland）
上市：2002年12月
售价：999元
附件：驱动光盘、显卡电源线、DVI→D-Sub转接线、S-Video接口线、AV线及转接头
推荐：注重3D游戏画质、DVD回放质量和性价比的用户
咨询电话：010-62537799

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 小虫

面向主流的重磅炮弹——镭9500

2002年，ATI在娱乐显卡市场取得了长足进步，RADEON 9700 Pro自发布后就一直占据着最强性能的宝座。不过，产品梯队不够长也让ATI伤透脑筋，RADEON 9700/9700 Pro在与GeForce4 Ti4600/4400/4200的竞争中覆盖面明显不够。RADEON 9000/9000 Pro和9000 LE的发布，表明了ATI在主流市场和NVIDIA一争高下的决心，而在中高端，RADEON 9500/9500 Pro的出现则拉开了两个强大的显示芯片厂商全面对抗的序幕。

RADEON 9500采用0.15微米工艺，配备128位DDR显存，支持AGP8×接口，支持DirectX 9，标称核心/显存频率为275MHz/540MHz。它与RADEON 9500 Pro的区别在于，RADEON 9500只有4条单贴图渲染流水线（RADEON 9500 Pro有8条），最大显存也被限制到64MB。RADEON 9500发布之初的官方定价是179美元，属于偏高端的产品，最直接的竞争对手当属GeForce4 Ti4200/Ti4200-8X。和后者相比，RADEON 9500的主要优势是具有完整的DirectX 9.0支持，抗锯齿、各向异性过滤的性能也相当出色。

我们这次拿到的RADEON 9500显卡是迪兰恒进的镭姬杀手9500，它直接沿用了RADEON 9700 Pro的板型设计，8层PCB板，供电设计和其他元件也相差无几，这使得这款显卡具备了很高品质。不过对于一款定位于中端的产品来说，这样的设计当然不利于控制成本，据了解，ATI已另行设计出真正简化版的RADEON 9500 PCB，相信到时价格能有进一步下调。

测试平台为：P4 2.8GHz、华硕P4S8X（SiS648芯片组）主板、英文Windows XP专业版+SP1操作系统、ATI显卡公版驱动6.13.10.6200、SiS芯片组AGP驱动1.13 WHQL版。由于测试时间紧张，我们没有找到GeForce4 Ti4200-8X，只能委屈镭姬杀手9500和原厂RADEON 9700 Pro来做比较了。

在性能方面，镭姬杀手9500和RADEON 9700 Pro的差距比较明显，在一些高色深项目下差距拉大到一半左右；从其他对比数据来看，它的性能应该略逊于GeForce4 Ti4200-8X。测试结果表明，在比较高的配置下，镭姬杀手9500也可轻松应付Quake Ⅲ 等主流3D游戏，即使是虚幻锦标赛2003这样对显卡要求比较严格的游戏也没有任何问题。不过，运行Doom Ⅲ 这样的硬件杀手就有些吃力了，要知道测试仅仅是在640×480的分辨率下进行的。画质和视频回放方面，镭姬杀手9500表现出了很高的水准，经过截图仔细比较，我们认为它和RADEON 9700 Pro之间的差距在肉眼不可识别的范围内。

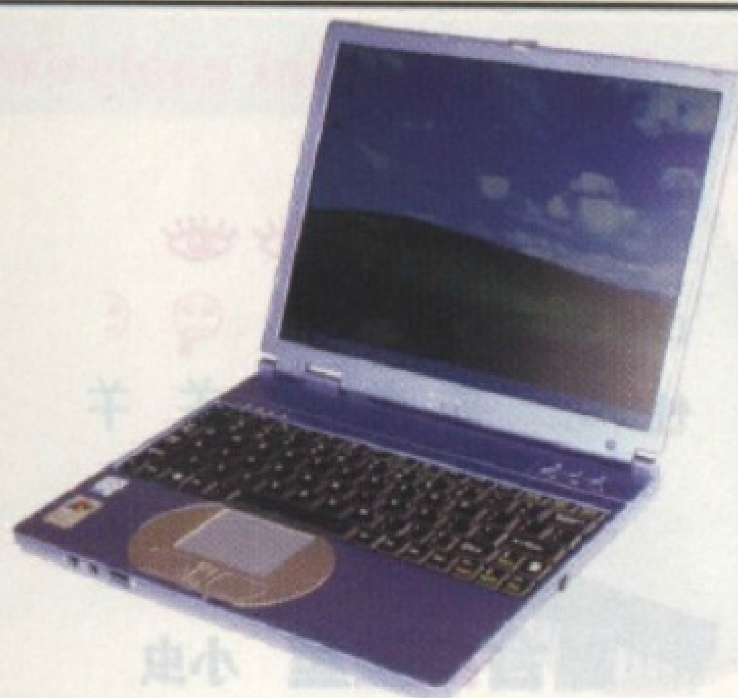
RADEON 9500发布不久，价格就飞速下降。在我们即将截稿时，镭姬杀手9500的价格已从最初的1880元剧降到999元，真正拉开了和RADEON 9700 Pro的市场定位。

测试软件	核心频率	显存频率	3DMark2001SE Pro			Quake III 1.32 High Quality			UT2003 (Flyby-citadel)	Doom III 0.02 (activate_demo1)	
测试项目	MHz		Default	1280X1024	1600X1200	1024X768	1280X1024	1600X1200	1280X1024	1600X1200	640X480
镭姬杀手9500	276.75	540	10605	7615	5541	207.0	124.9	81.3	62.09	40.91	37.9
RADEON9700 Pro	324	621	14562	12275	10366	310.8	268.7	208.3	113.77	91.29	68.6



编辑点评

对主流用户来说，RADEON 9500的999元这个价位已能进入视线。相信随着NVIDIA的致命武器GeForceFX上市，新的一轮显卡大战拉开序幕时，作为中高端主力军的RADEON 9500会真正下降到主流市场。



厂商：清华同方股份有限公司
上市：2002年11月
售价：13988元
附件：产品说明书、Windows XP家庭版中文说明书、用户手册、三包凭证、驱动光盘2张、操作系统恢复光盘、32MB闪盘、电源适配器及电缆、电话线、USB延长线、迷你光电鼠标、笔记本提包
推荐：追求轻便、时尚的移动办公用户
咨询电话：800-810-0890

炫目度：

口水度：
性价比：

晶合实验室 小虫

超轻超薄的同方笔记本电脑

超锐S3200T是清华同方新推出的一款"超轻超薄"笔记本，它是国内首家采用Intel最新低电压专用Pentium Ⅲ-M LV CPU的产品。PⅢ-M LV不仅可降低功耗，还减少了系统运行噪声，但对相关部件的技术要求苛刻，此前只有少数厂商如东芝、三星等能生产相应产品。超锐S3200T的推出标志着同方的笔记本生产技术取得重大突破，同时也将其笔记本产品线从原先的"F"、"P"、"V3000"、"V4000"系列扩展到"S"系列。



该产品外壳为海蓝色，标称重量仅1.3kg（含电池），厚度为1.9cm，同方称之为"蓝色畅想小精灵"。它配备PⅢ-M LV 933MHz、30GB IBM移动硬盘、12.1"高亮度LCD、256MB SDRAM，采用VIA VT8606芯片组，集成S3 Twister显卡、NEC OHCI 1394控制芯片、Ricoh PCMCIA Type Ⅱ控制芯片、AMR Modem和RTL 8139 10/100M自适应网卡，预装简体中文Windows XP家庭版操作系统。超锐S3200T提供2个USB 2.0、1个1394接口、1个D-Sub接口、1个PCMCIA槽、1个CF读卡器、麦克风、耳机和SPDIF-Out接口，网卡和Modem接口当然也是必不可少的。USB、1394、D-Sub接口采用翻盖形式，既美观又起到保护作用。

超锐S3200T的实测尺寸为27.5×22.5×2.2cm（长×宽×厚度）。由于上盖厚度是0.5cm，机身是1.4cm，合上时两者中间会有缝隙，因此实际厚度略大于二者之和。重量轻是超锐S3200T的一大特点，带电池重量也仅有1.3kg，虽不是我们接触到最轻的产品，但在国内厂商普遍厚重的笔记本面前，超锐S3200T确实显得很轻盈，即使是力气较小的女士也可轻松携带。



S3200T采用双电池组设计，第2组电池是选配件，接上后重量为1.5kg，使用时间可延长到6小时。它标配华宇（Arima）的14.8V锂离子电池，电量为2200毫安小时，我们使用BatteryMark 4.01进行持续时间测试，成绩为2小时5分（标称2小时30分）。

这款笔记本电脑的散热孔位置分布合理，两个喇叭为了节约空间设计在电池组旁边，方向朝下；其上盖采用工程塑料、底座采用铝镁合金外壳，触感很好，质地轻便。键盘有点发涩，但手感还算不错，而且提供了笔记本键盘不常见的"Windows"键。显示屏的可视角度较大，响应时间也很短，在笔记本中这样的品质相当优秀。

由于采用了低能耗CPU和良好的散热系统，超锐S3200T的发热量很低，工作噪声很小，除偶尔的硬盘读写声外基本上是安静的。我们简单测试了一下系统的3D性能，其中3DMark2000默认测试得分1238，Quake Ⅲ 1.30在800×600的16位色下测试得分是27.7fps，在笔记本中算中上成绩。超锐S3200T的附件很齐全，闪盘和迷你光电鼠标都很实用；不过说明书和用户手册编写水平一般，驱动光盘内容也显得有点乱，没有统一安装界面。



编辑点评

超锐S3200T出色的品质和独特设计给我们留下了深刻印象，美中不足的是其标准配置并不包含光驱和软驱，用户需花费额外费用购买。希望随着出货量的扩大，超锐S3200T可进一步降低价格，增强产品对国内用户的亲和力。

矽统新品出击——Xabre600



厂商：矽统科技（SiS）
上市：2002年12月
售价：100美元（参考价格，约合人民币830元）
附件：不详
推荐：注重性价比的游戏玩家
咨询电话：010-82512055

炫目度：
口水度：
性价比：



小虫

沉寂多时之后，SiS凭借Xabre系列显卡异军突起，虽然无法再现6326时代的辉煌，但也给市场带来了一分亮色。在Xabre400出师不利的情况下，几个月后SiS再次推出了Xabre600显卡，以加强在主流市场的竞争能力。


矽统的Xabre600样卡

Xabre600定位于主流偏高，是目前唯一一款采用0.13微米工艺的显示芯片，它支持DirectX 8.1和AGP 8×，号称Pro 8X8。SiS开发了称之为"Vertexilizer"的顶点着色引擎，不过目前它还比较依赖处理器性能；像素着色依旧采用Pixelizer引擎，和Xabre400没有太多分别。Xabre600还具备独家的Xmart技术，包含XmartDrive、XmartVision、XmartAGP和Xminator-Ⅱ通用驱动4部分。Xabre600工程样卡采用黑色PCB板，板载64MB现代2.8ns显存，提供DVI、S-Video、D-Sub三种输出接口，并板载SiS301B视频处理芯片。



Xabre 600芯片

测试平台为：P4 2.8GHz CPU、主板华硕P4S8X（SiS648芯片组）主板、英文Windows XP专业版+SP1、矽统Xabre公版驱动3.07 WHQL版、矽统芯片组AGP驱动1.13 WHQL版。为方便大家对比，我们加入了同样定位在主流的GeForce4 MX460公板显卡（64MB DDR，NVIDIA公版驱动40.72WHQL）进行对比，测试结果见下面表格。


Xabre600在UT2003下的贴图错误


MX460在Quake Ⅲ下的表现。


Xabre600在Quake Ⅲ下的表现。

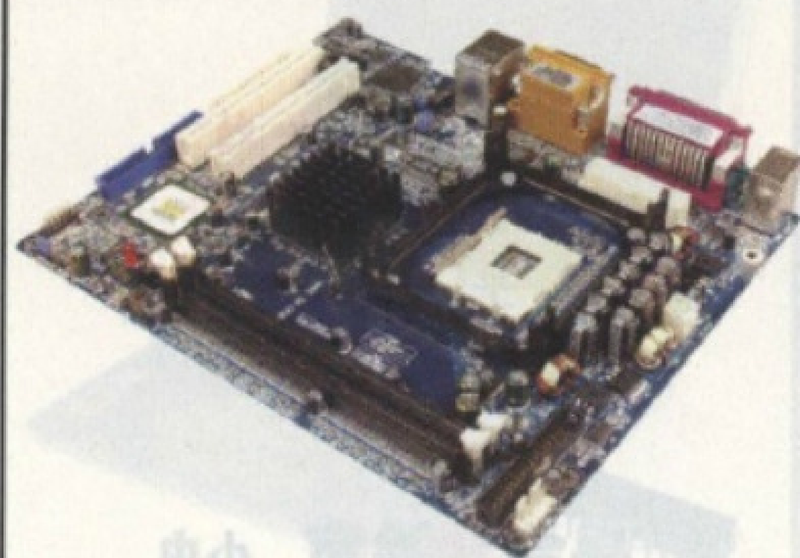
我们考察了3DMark2001 Pro、UT2003和Quake Ⅲ 1.32下的画质，并与RADEON 9700和GeForce4 MX460比较了一下。D3D方面，Xabre600表现出的细节一般，但不如R9700细腻，在UT2003下面出现了地面贴图错误。OpenGL部分，Xabre600的边缘部分比MX460表现出了好得多的细节，然而过渡部分存在模糊，这样的情况也在天空画面出现。不过总的来说，Quake Ⅲ 中Xabre600的画质要比MX460好。

测试软件	核心频率	显存频率	3DMark2001SE Pro			Quake Ⅲ 1.32 High Quality			UT2003 (Flyby—citadel)	Doom Ⅲ 0.02 (activate_demo1)	
测试项目	MHz		Default	1280X1024	1600X1200	1024X768	1280X1024	1600X1200	1280X1024	1600X1200	640X480
Xabre600	345	730	7502	5513	3970	229.7	162.5	109.1	42.04	27.38	31.2
GeForce4 MX460	300.68	551.24	7387	5727	4358	206.2	137.9	99.1	46.67	33.15	33.15



编辑点评

Xabre600的性能比上一代产品有了很大提升，且在以往的弱项OpenGL性能方面获得了明显改进。它的总体性能和GeForce4 MX460相当，和MX440-8X相比应该有一些优势；不过在一些项目上输给核心频率和显存频率都不如自己的MX460，说明其执行效能还不够高。画质方面是它需要花大力气改进的地方，而性价比是Xabre600较好的宣传点。



厂商：联想QDI
上市：2002年11月
售价：710元
附件：数据线、跳线帽、机箱挡板、说明书
推荐：对性价比、稳定性有较高要求的商业用户
咨询电话：800-810-8888

炫目度：👁👁👁
口水度：☺☺☺
性价比：羊羊羊羊

晶合实验室 别理我

联想BA1/GV-6AL主板

英特尔于近期推出了845GE、845PE和845GV几款芯片组，在原有产品的基础上加入新的超线程技术支持，有效提升整体性能。送测的联想BA1/GV-6AL正是一款采用Intel 845GV芯片组的MicroATX主板。

i845GV芯片组所支持的超线程技术，能使单处理器在操作系统及软硬件的配合下，模拟双处理器并提高工作效率，特别是在多任务工作环境下效果更加明显。虽然同类产品——845G芯片组主板能通过升级BIOS支持这一技术，但不是所有845G主板都能顺利升级，这样845GV无疑更具优势。845GV芯片组对533MHz前端总线提供了完全支持，令人惋惜的是它依然对DDR333说"NO"，也许对英特尔来说，商业用户对性能的敏感程度并不会比"海平面"高太多。值得称道的是，845GV芯片组集成的Intel Extreme Graphics的核心运行频率从845GL的200MHz提升至266MHz，也能带来一定的性能提升，由于没有提供额外的AGP插槽，这点性能提升就显得比较重要了。845GV芯片组仍采用ICH4南桥，因此其周边功能并没有什么大的改善。

MicroATX主板能最大限度为用户节省额外开支，其对象是以办公应用为主的商业用户，主板板型设计精干简练，集成度高。联想BA1/GV-6AL说明书编制合理，普通用户可轻松上手，有经验的朋友甚至可"黑箱"操作。联想将IDE、FDD口分布在主板相对的两个边缘，软驱数据线的走线略有不便，好在目前软驱已濒临淘汰，不会造成太大影响。

联想主板独有的Easy系列在该主板上也得到广泛应用。在BIOS的QDI Innovation Features（QDI创新技术设置）菜单内可找到该主板支持的Easy功能，它们分别是SpeedEasy、BootEasy、LogoEasy II、RecoveyEasy II（宙斯盾）、BIOS-ProtectEasy（无敌锁）。由于并不面向DIY，BA1/GV-6AL主板的SpeedEasy简单许多，没有提供太多的调节选项，仅有5个频率供选择。其他"Easy"分别提供了快速启动、个性化开机界面设置、硬盘数据保护以及BIOS写保护功能，利用好它们无疑可为电脑的使用增添乐趣与便捷。

测试中采用最优化内存设置，共享显存设为8MB，关闭无用端口：

CPU	Pentuim4 2.4GHz（Northwood核心）	
内存	Kingmax DDR400 128MB×2	
硬盘	WD 1200BB（7200转/秒）	
操作系统	英文Windows XP专业版+SP1	
Business Winstone2001	54.2	
CC Winstone 2002	31.8	
3Dmark2001 Default得分	1157	
QuakeIII v1.32	Fastest	70.1
	High Quality 1024X768	30

商业应用并不是非常在意显卡的游戏性能，因此我们大可不必为其低下的3D游戏性能而惊讶，845GV芯片组在性能上并没有给人留下特别深刻的印象。

测试完成后我们打开了周边设备并安装驱动程序，联想BA1/GV-6AL板载Realtek ALC650 AC'97 CODEC，支持5.1声道，在其控制面板里不仅可控制声道数，还可设置环境音效、均衡器，甚至提供了类似SB Live!那样的环境音效微调。实际试听时，我们也切实体会到AC'97声卡的进步，该主板板载声卡的表现可媲美200元以下硬声卡，资源占用也不算大。



编辑点评

联想BA1/GV-6AL非常稳定地跑完了所有测试，使用也很方便，这一特点显然符合其定位，相对实惠的价格也有足够的吸引力。



厂商：北京八亿时空计算机科技有限公司
上市：2002年12月
售价：5981元
附件：主板驱动光盘、Modem驱动光盘、键盘驱动软盘、《神州世纪中文桌面系统2.0》、用户使用手册、服务指南、音箱说明书、显示器使用手册、鼠标垫、电话线、机箱电源线、显示器电源适配器
推荐：讲究实用、注重性价比的家庭电脑用户
咨询电话：010-62961239

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 小虫

不到6000元的P4液晶品牌机

平价PC的出现，改变了用户对品牌机价格偏高的观点，一些以性价比用户为目标的产品价格要远低于相同配置的DIY机器。一直以来，我们对此类产品都持保留态度，八亿时空推出的飞跃4151家用电脑是第1款突破6000元的P4液晶电脑，也让我们和低价位P4液晶品牌机来了一次近距离接触。

八亿时空成立于1992年，是一家以研究、开发、生产和销售自有品牌的计算机系统及其相关产品为主，在IT产业领域内多元化发展的高新技术企业。主要业务范围是电脑、电脑配件、服务器、外设、Internet接入端产品、系统集成和以电子商务为核心动力的网络服务领域，目前已建立起自己的电脑分销体系和售后服务网络，其电脑配件服务体系已覆盖北方地区。

飞跃4151的外观沉稳朴实，以蓝和银灰为主色调。配置方面，飞跃4151采用P4 1.5GHz（478针脚）CPU、精英P4VMM2（P4M266+VT8235）主板、集成S3 ProSavage DDR显卡、集成AC'97声效、易拓木星IO.40GB硬盘、现代128MB DDR266内存、15英寸LCD显示器、2.1塑料制音箱、CONEXANT 56k V92软Modem、CoolerMaster P4风扇、宇力250W P4电源、爱国者52×光驱、三星1.44MB软驱、多媒体键盘、3D鼠标。这套配置的亮点除P4和LCD显示器之外，是采用了VT8235南桥芯片的主板，这使得主板支持USB 2.0；集成显卡和128MB的内存对游戏玩家来讲性能略显不足，普通家庭和办公用户的要求还是可满足的。后置接口包括2个USB、1个COM、1个LPT、2个PS/2、1个Lan、1个Game Port、1个音频输出、1个音频输入、1个Modem和1个电话线，这些接口用颜色区分，全部有中文标识。前置接口包括2个USB、1个麦克风和1个耳机接口。



卫星音箱分上下两截，可旋转180°

性能测试我们采用英文Windows XP专业版+SP1、VIA 4in1 4.41版、S3显卡驱动6.13.10.1048版，内存设置到DDR266模式，关闭声音、测试Winstone的时候共享显存设置到8MB（测试软件要求有118MB以上内存可用），其他测试设置为32MB。CC Winstone 2002得分是15.8，Business Winstone 2001得分是28.5，高端磁盘得分29200，商业磁盘得分7880，3DMark2000 V1.1默认测试得分1159，Quake Ⅲ 1.32 800×600/16Bit测试得分32.2fps。飞跃4151性能方面的表现由于配置的限制不甚理想，不过稳定性很好。显示器效果和高端LCD比有差距，但配合集成显卡用来办公还不错。键盘手感一般，鼠标比较好用，但有点轻。音箱效果一般，放一些轻快的音乐还是可以的。

飞跃4151的附件相当齐全，为用户考虑相当周到，不过附加价值不大。附送的《神州世纪中文桌面系统2.0》是基于红旗Linux核心的操作系统。说明书编制水平一般，内容是基本Windows操作和网络、硬件知识，与产品本身及附送操作系统没有太多联系。



编辑点评

飞跃4151具备PC的基本性能和良好的稳定性，用户可放心使用。当然，作为低价产品，它也存在一些无法避免的缺点。如果有可能，升级内存到256MB会给飞跃4151的整体性能带来较大提升，对于现有配置，我们推荐用户使用Windows 2000作为操作系统。



厂商：ICQ Inc.
上市：2002年11月
售价：免费
附件：无
推荐：需要联系国外朋友的用户

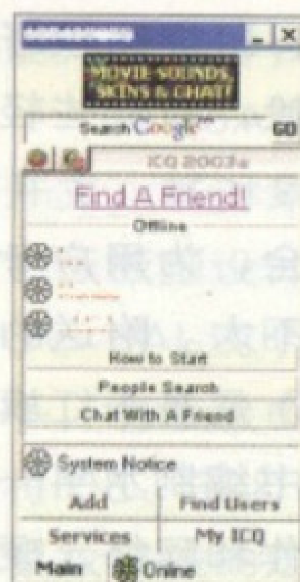
炫目度：
口水度：
性价比：不适用



ICQ Pro 2003a

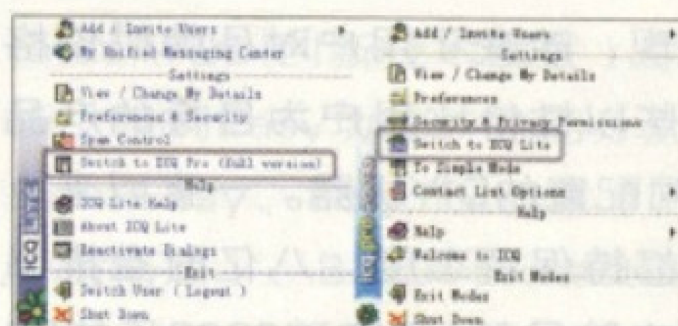
ICQ这个名字大家再熟悉不过，我就不用再多说了。本年度3款主要的即时通讯软件都几经升级，但如今它们在国内市场的形势却有了微妙的变化。本以为美国在线（AOL）会借着入世的东风进入中国市场，起初看起来也确实如此，它在中国积极寻找能成为合作伙伴的门户网站，想以此为突破口，但直到现在还没有听到有新的进展消息，ICQ中文版的出台计划当然也就随之搁浅。但同时，QQ的用户群继续以不可思议的速度膨胀着（已接近1.4亿），MSN Messenger也借着Windows XP的东风小有成就，ICQ在中国的市场一再萎缩。在这样的背景下，ICQ Pro 2003a公布于世，当然引起了不少朋友的关注。

这次我们使用的版本是2003a Build #3777。软件安装约需14MB的硬盘空间，和2002a差不多，安装程序可自动侦测联网方式以便进行注册，不像2002a还需自己选择。对比一下界面，可以看出2003a把复杂的搜索栏简化为Google搜索，不在多在于精嘛，相信现在大部分人都在用Google吧？界面上有较大的变化，很多菜单项和设置项的位置都作了调整，把更常用的放在更容易找到的地方，由于这些改变较细碎，就不一一说明了。



ICQ Pro 2003a主界面

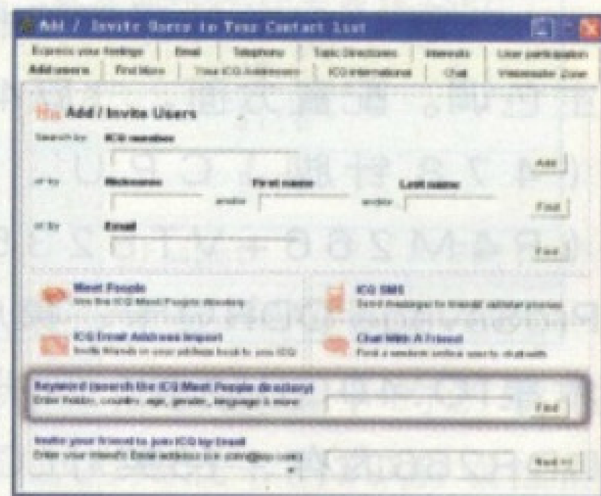
如果你同时安装了Pro和Lite版，就可以实现Lite和Pro版本间的快速切换，两者可以共享用户信息及设置，切换后不用重新登录。这里说的Lite版为ICQ Pro的简装版本。



Pro和Lite版可相互切换

新版本支持更多的邮件客户端程序，软件说明里并没有指出都支持哪些客户端，我们尝试了几种常见的客户端，均能在2003a中正常调用，它们包括：Outlook、Outlook Express、FoxMail、The bat!、Becky!。软件安装完毕时，ICQ会自动搜索你使用的客户端及服务器地址来检测是否有新邮件到达。通过设置，还可用ICQ检测和删除服务器上的邮件，也可以直接发邮件。

新版本可以更好地支持Outlook（注：不是Outlook Express），为Outlook设计的工具栏也有所改进，可以更好地帮助ICQ管理好友列表及其邮件。ICQ的关键词查找功能非常强大，你只要输入性别、年龄、国家、爱好之类词就可以找到相关的人，当然，要使用英文；你甚至可以用提问的方式查找，比如：How can I find females from Chinese?



关键词查找功能

ICQ Pro 2003a实现更好的Windows XP兼容性，关闭窗口时，会缩小到系统托盘中。它还可以自动检测你在IE中的代理服务器设置。软件启动速度没有明显改进，并且在中文系统上使用还不够稳定，偶尔会出现非法操作的情况。

编辑点评

这次ICQ的升级，并不像想像中有那么大改变，主要的新特性都是为了使软件更加易用、和系统整合得更加紧密。由于迟迟没有推出中文版，ICQ在中国市场的前景并不看好，不过对于有外国朋友的用户而言，它还是很理想的即时通讯工具。

2002

2002年IT业大事典

■策划 本刊编辑部
■执笔 司马平安

一年的写作是我可以感到欣慰的唯一原因，可看着自己的作品我又感到有些茫然了。虽然我总在想着你需要的究竟是什么，但也许正是因此我才会不断地担心着自己不过只是一名垃圾文字中的舞者。

1 最惨痛的新闻：蓝极速网吧失火事件

发生时间	2002年6月16日	爆炸力	★★★★★
轰动性	★★★★★	影响力	★★★★★



新闻回顾：

6月16日凌晨，坐落在北京市海淀区学院路20号院内一家非法经营的“蓝极速”网吧突然起火，火灾导致25人死亡、12人烧伤。网吧经理逃逸。此后，这一事件便沿着两条主线向前发展。

首先是有关犯罪分子的侦破线索。

大火刚刚扑灭，市公安局便成立了专案组，全面勘查现场，确定起火部位的残留物中含有汽油成分，综合现场勘查和技术鉴定结果，认定这起火灾系人为纵火。后据侦查了解，案发前6月15日23时许，有两名男孩在火灾现场附近的加油站买了1.8升汽油。根据线索，专案组部署警力立即查找这两名男孩。6月18日15时许，民警在海淀区展春园附近，将两名涉嫌纵火的男孩抓获。经公安机关审查，纵火嫌疑人张某，男，13岁；宋某，男，14岁，二人系本市某中学学生，且均因父母离异后缺少家庭管教经常逃学。二人交代，他们经常去网吧玩，两周前在“蓝极速”网吧与服务员发生纠纷，于是蓄意报复，遂购买汽油纵火。北京市第一中级人民法院于8月5日受理了北京市人民检察院第一分院对此案提起的公诉，8月16日依法不公开开庭进行了审理。最终，法院依法以放火罪分别判处被告人宋某无期徒刑，剥夺政治权利终身；参与实施放火的张某（男，13岁）因不满14周

岁，虽未追究刑事责任，但已于2002年6月28日被北京市公安局收容教养。

这一事件的另一主线是从7月1日起，文化部、公安部、信息产业部、国家工商行政管理总局联合开展"网吧"等互联网上网服务营业场所专项治理行动。此一行动一直持续到8月31日，为期两个月。这次专项治理工作的重点是坚决取缔非法经营的"网吧"。对无证照或证照不全的"网吧"，由文化行政部门会同工商行政管理部门、公安机关一律予以取缔，没收从事违法经营活动的全部器材和违法所得。对超范围经营、擅自出租或转让营业场所开设"网吧"等互联网上网服务营业场所的，由工商行政管理部门依照有关规定从严予以查处。被吊销经营许可证和吊销营业执照的，不得重新申请开办"网吧"等互联网上网服务营业场所。对擅自接入国际互联网提供接入服务的，由电信行政管理部门依照有关规定从严予以查处。

另外，文化行政部门还会同公安机关、工商行政管理部门对证照齐全的"网吧"等互联网上网服务营业场所进行重新审核登记。对已取得公安机关"安全审核文件"、文化行政部门《文化经营许可证》（包括先期由文化行政管理部门、电信行政管理部门核发的《网络文化准营证》、《经营许可证》）及工商行政管理部门《营业执照》的"网吧"等互联网上网服务营业场所，于2002年10月1日前，由各级文化行政部门会同公安机关、工商行政管理部门依照有关规定，从严予以重新审核登记。

最终，国家有关部门明确规定："网吧"等互联网上网服务营业场所不得违反国家规定，向未成年人开放的不得容留未成年人夜间上网；不得经营含有色情、赌博、暴力、愚昧迷信等不健康内容电脑游戏；不得制作、复制、查阅、传播有害信息，危害网络安全和信息安全。"网吧"等互联网上网服务营业者违反上述规定，或对上网用户实施上述行为疏于管理、不予制止的，有关行政管理部门要依照有关规定，从严予以处罚，直至吊销经营许可证和营业执照。

● 记者点评：

用25条已经逝去的生命来为活着的人敲响警钟，这样的代价未免太大了一些。作为一名身处专业IT媒体的记者，作为一名每天都必须关注和挖掘IT业中种种不合理现象的记者，当我初闻这件事时，甚至以为那25张年轻的笑脸是因我而去的。尽管当大火还未熄灭的一刻我们便已赶到了现场，尽管我们对此事件已作出了长达万字的专题报道，但我直至今天仍在后悔，为什么我们不能在事发之前使让那些年轻的读者有所警惕。

制裁罪犯、整顿网吧，这些对于已经离去的生命来说也许已毫无意义，但对于那些仍活在生命"边缘"的其他人而言却是绝对必要的。在此我无意重申这些做法的深远意义，只想表明这个事件本身所应引起的另一种思考。

"我就是要杀死他们！"很难想象，这是由一名13岁的初中学生所发出的声音，可这究竟是为什么呢？因为不能进，所以不让进；因为不让进，所以更想进；因为更想进，所以要杀死那些能进的人……这是一个荒诞的因果怪圈，而所有的矛盾都集中在两个人的大脑里，他们是脆弱和无助的两个孩子，他们对生命的践踏本身便反映出了他们根本不了解自己存在的意义。如果说他们触犯的是法律，那么导致他们会触犯法律的那些人和事又应承担些什么样的责任呢？

我们每天都在关注IT，而那两个孩子也是因为计算机和网络而痴迷，因此我要提醒所有热爱这个行业的人：它和世界上其他一切行业同样，存在和发展的目的都是那一个个鲜活、生动而宝贵的生命。

2 最具持久力的新闻：政府采购

发生时间	全年	爆炸力	★★★★
轰动性	★★★★★	影响力	★★★★★

新闻回顾：

政府采购的步伐开始于2001年底，当时是北京市政府的第1次采购，此次采购6家国内软件厂商产品全部中标，而微软却意外地出局。这一结果引起了各方面的广泛关注，人们的目光主要集中在"失意"的微软与"胜利"的金山。2002年是我国各地政府部门开始大规模采购的一年，许多人都在默默地关注着这两家公司，似乎它们的一切动向都与政府采购有关。

● 记者点评：

6月25日，微软总裁巴尔默抵达北京，与中国国家计划委员会主任曾培炎签订了一个涉及金额超过62亿元人民币、被称为迄今为止中国软件领域最大对外合作项目的"范围广泛的合作框架协议"，即加强软件产业合作的谅解备忘录。从协议本身来看，这无疑是微软对中国软件业发展的帮助，但很多人却直接将其理解为微软想借此获得政府采购的订单，62亿不过是微软向中国政府打来的"糖衣炮弹"。对于他们的这种见解，记者至今不能赞同，因为他们的种种立论都无视了中国政府的智慧，同时也高估了自己的判断。其实我们完全可以抛

开对于巴尔默此行目的的猜测与评判，只要能够明白2002年微软更加重视中国市场便已足够了。因为有了重视，所以才会有行动，而只要它的行动是符合市场合理运作的要求，我们又何必硬要从其中揪出些错误的道理来呢？

还有一些人在关注着金山的成败，他们以为以金山的实力获得北京市政府的最大订单纯属偶然。为此本刊记者向金山公司索取了一份从未公开的完整数据：

WPS获政府采购的套数表

北　京：11 143套	国务院：15 000套
广东省：4000套	苏州市：1500套
顺德市：1500套	浙江省：3000套

相信以上数据足以令不少其它相关企业眼红。但这对于整个政府采购的大市场来说还不过是一个小小的开始。其实对于每个地区来说，所有厂商都有着平等的机会，而谁的产品能真正满足客户的需求（包括价格因素、质量因素与技术背景等）谁就能成为赢家。此外，政府采购只是中国软件正版化的一个推进器，应该说随着政府带头买正版，中国的正版化环境会越来越好，对盗版的打击也会越来越深入，中国软件市场的巨大潜力正在慢慢地显现出来。对于微软、金山还有其它所有这一领域内的厂商而言，中国软件市场正在酝酿着一个前所未有的机遇。我不能肯定地说他们处在完全公平的竞争环境，但面对机遇，充实自己总比指摘别人来得更实际。

3 最具争议的新闻：两个条例的诞生

发生时间	2002年1月1日，2002年9月1日	爆炸力	★★★★
轰动性	★★★★	影响力	★★★★

新闻回顾：

条例一：计算机软件保护条例

2002年1月1日《计算机软件保护条例》正式施行。这个条例共5章33条，包括总则、软件著作权、软件著作权的许可使用和转让、法律责任及附则。制订本条例是为了保护计算机软件著作权人的权益，调整计算机软件在开发、传播和使用中发生的利益关系，鼓励计算机软件的开发与应用，促进软件产业和国民经济信息化的发展。

这个条例规定，软件著作权人享有发表权、署名权、修改权、复制权、发行权、出租权、信息网络传播权、翻译权及应当由软件著作权人享有的其他权利。软件著作权属于软件开发者，软件著作权自软件开发完成之日起产生。自然人的软件著作权，保护期为自然人终生及其死亡后50年，法人或其他组织的软件著作权，保护期为50年。

条例还规定，对于侵犯软件著作权的行为，要根据情况，承担停止侵害、消除影响、赔礼道歉、赔偿损失等民事责任；同时损害社会公共利益的，由著作权行政管理部门责令停止侵权行为，没收违法所得，没收、销毁侵权复制品，可以并处罚款；情节严重的，著作权行政管理部门并可以没收主要用于制作侵权复制品的材料、工具、设备等；触犯刑律的，依法追究刑事责任。

条例二：微型计算机商品修理更换退货责任规定

2002年8月5日，由国家质检总局、联合信息产业部以及国家工商行政管理局等有关部委共同签发了备受消费者关注的《微型计算机商品修理更换退货责任规定》（俗称个人电脑“三包”规定）。

据了解，该规定遵循微型计算机商品实行谁销售谁负责三包的原则，涵盖了微型计算机主机、外部设备、选购件及软件的软硬件产品。销售者与生产者、销售者



与供货者、销售者与修理者之间订立的合同，不能免除三包责任。该规定明确了销售者、修理者与生产者各自所应该承担的责任与义务。

该规定从2002年9月1日起正式实行。

记者点评：

原本这是两条新闻，但记者却将它们硬生生地合二为一，因为当这两个条例公布之后所引发的争论，几乎都集中在同样一个问题，即这两条法规究竟

能否实行的问题。

对于后者，难以实行的原因主要来自电脑产品的特点导致责任人无法确定。从市场上的实际反应看，在北京市工商局和中国消费者协会公布的10月份的投诉统计中，电脑依旧是投诉的热点。这一统计数据是人们怀疑“三包”规定的重要依据，而中关村某电子市场中的销售人员在记者的一次暗访中也曾这样表示：“这个规定和我们有什么关系？无论什么样的货，只要能挣钱，该卖还得卖呀，不然我们吃什么呢？”

对于前者，难以实行的原因与“三包”规定不同，它主要是由于人们长期以来积累的购买习惯与心理中的误区导致条例无法深入人心。在《计算机软件保护条例》刚刚公布的时刻，便有方兴东等人提出了置疑，他们认为这一条例实际保护的只是某些厂商，忽视了广大消费者的切身利益。对于他们的观点，记者不作评判，但能够出现这样的观点至少说明在人们的心目中存在着某种抵触的情绪。

这两条法规的诞生与它们所引出的争论，给予我们这样一种启示：原来道德建设与法制建设本应齐头并进，否则即使是国家三令五申的法规也有可能仅仅因某些细节而变成一张白纸。

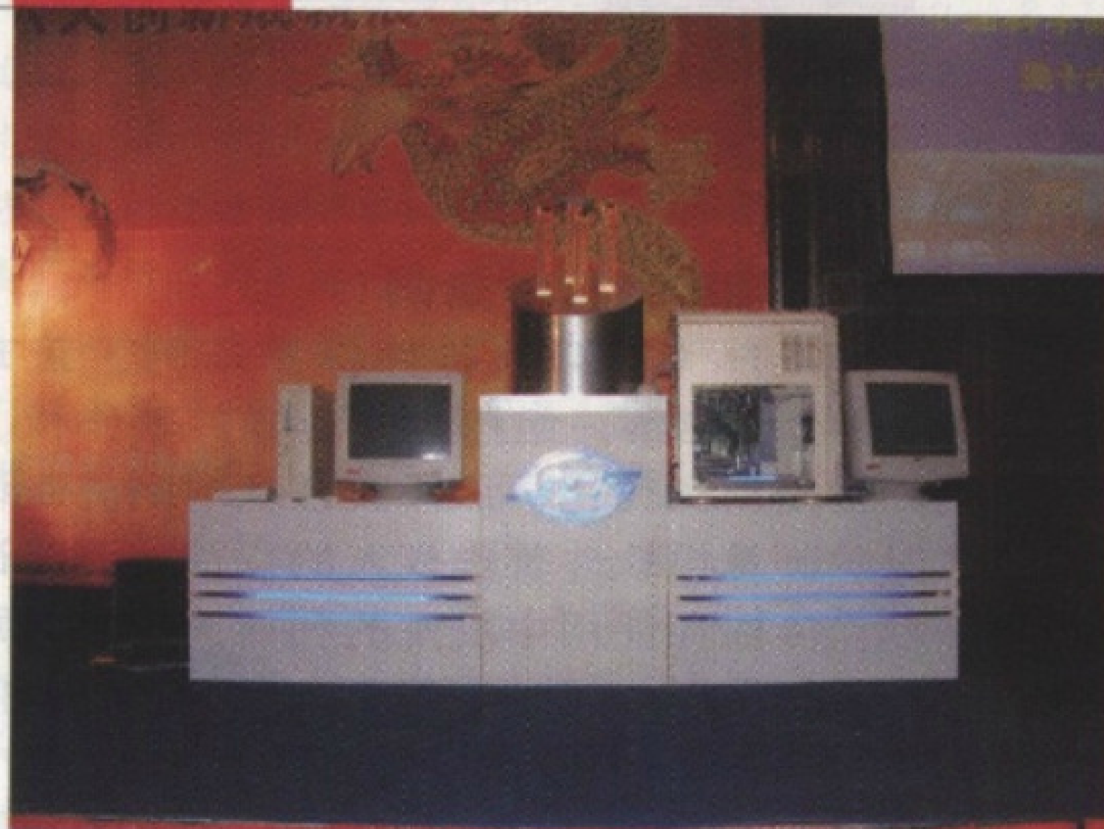
4 最让国人振奋的新闻：中国“龙芯”问世

发生时间	2002年9月28日	爆炸力	★★★★
轰动性	★★★★	影响力	★★★★

新闻回顾：

2002年9月28日，中国科学院在“中国科学院计算所创新成就展”上宣布，我国首款可商业化、拥有自主知识产权、通用高性能的CPU——“龙芯”1号研制成功。中科院表示，此次发布小名为“狗剩”的CPU是中国科学院计算技术研究所历时两年，独立研制成功的我国首枚高性能通用CPU。“龙芯”的成功问世，标志着我国已经结束了在计算机关键技术领域的“无芯”历史。据介绍，“龙芯”1号主频最高可达266MHz。它采用0.18微米CMOS工艺制造，定点字长32位，浮点字长64位，实测定点与双精度浮点运算速度均超过每秒2亿次。它具有防缓冲区攻击的硬件设计，可抵御黑客和病毒的某些攻击，服务器也可使用。样机的实测性能与采用MIPS R5000的SGI O2工作站性能相当。功耗方面较低，实际运行功耗低于0.5W，支持Linux、VxWorks等主流操作系统，能直接支持软解压流媒体应用，可用于网络终端机、工业控制计算机等嵌入式设备。“龙芯”1号目前已经通过了SPEC2000基准程序测试和产品测试，可供商业化大规模生产。

此外，9月26日曙光天演信息技术公司已在北京发布了中国第一款完全自主知识产权的服务器——“龙腾”。该款服务器不仅采用了中科院计算所刚刚研制成功的中国自主知识产权的IT核心技术——“龙芯”，还采用了包括主板以及操作系统在内的全部自主研发的服务器技术。“龙腾”服务器的推出，不但改写了我国服务器行业的“无芯”历史，并且标志着龙芯CPU开始逐步走向市场化。而综艺股份（交易代码：600770）与中科院计算所、北京汇博轻舟软件以及北京智浩联科技共同投资组建的“北京神州龙芯”公司，也一直在筹备着“龙芯”的商用计划。据报道，该公司注册资本1亿元人民币。



● 记者点评：

“龙芯”的诞生对于大多数国人来说，无疑是一个值得振奋的消息，于是便有了大量类似“中国信息产业领域的两弹一星”、“挑战英特尔”、“民族科技产业化道路上的一个里程碑”等说法的出现。但在连续一段时间高热度的讨论之后，人们开始渐渐走向冷静。人们发现在对“龙芯”美好未来的展望中，还存在着种种问题。其中，最重要的一个问题是，“龙芯”究竟具有怎样的商业前景，它是否能够真正成为让更多商家选择的产品？

“中国制造”仅仅是让国人为之兴奋的热点，而厂家能否接受，关键还要看“龙芯”本身的品质，因此真正的考验与评测其实才刚开始。我们不希望看到昙花一现的“中国芯”，我们希望它可以有着长期稳定的发展前景，只有这样它才可以真正算得上“改写历史”。

5 最令人费解的新闻：闪盘专利官司

发生时间	2002年9月、10月	爆炸力	★★★★
轰动性	★★★	影响力	★★★★

新闻回顾：

2002年9月16日，朗科公司突然起诉北京华旗资讯、深圳市富光辉公司等侵犯该公司发明专利“用于数据处理系统的快闪电子式外存储方法及其装置”（专利号：ZL99117225.6）的专利权。随后，深圳市中级人民法院于2002年9月23日正式立案。自此，“闪盘专利之争”拉开帷幕。

10月14日下午，华旗资讯在北京友谊宾馆就“闪盘发明专利确权”（确权在此处是指确定该专利权利要求的具体限制范围）问题召开了媒体说明会。华旗资讯称，现在国内众多厂商与朗科之间的确权之争，即是国内众厂商对朗科将公知技术与公用标准直接作为私属专有权益的集体置疑。同一日，国内闪盘业三大厂商之一的鲁文公司总经理王斌在该公司新款优盘上市的发布会上，也向媒体表达了自己的态度，王斌表示：“凭借我们在国际市场上拼杀多年的经验，关于此类专利的问题，并不是黑与白的问题，而是灰与黑的问题。”另外，王斌先生还向大家介绍：“在国际上第一个申请到类似专利的应该是M-SYSTEM公司。他们也曾四处递警告书，但从未听说有一家公司因此而被罚。另外，今年3月德国的CeBit上，大小共有近50家厂商展出了自己的移动闪盘，M-SYSTEM和新加坡的两家公司最大，其次就是鲁文。”

10月15日，深圳朗科在北京香格里拉饭店进行了主题为“开放与合作，尊重知识产权，维护行业公平竞争、良性发展”的专利维权媒体见面会，呼吁知识产权的法律保护，以提升国家知识产权核心竞争力，共同促进闪盘行业健康良性发展。

看起来，除朗科以外，其它同类产品的生产厂商的一致意见是：应该重新考虑授予朗科专利权的范围，摘除一些公知技术和公用标准。





朗科总经理邓国顺

记者点评：

朗科公司曾经向外界表示：“推出首款优盘并开创全球闪存盘行业以来，闪存盘市场获得了长足的发展，但与‘取代软盘软驱’的目标还很远，闪存盘的市场也远远没有被挖掘出来。一个良好而有序的闪存盘市场，需要这个市场的所有参与者共同维护，可是个别厂商为了一己私利，肆意侵犯知识产权，原材料以次充好，发动恶意价格战等，这些行为已经严重侵害了消费者的权益，也危害到闪存盘行业的健康发展。朗科公司此次诉讼的目的就是为了呼吁大家尊重知识产权，维护公平竞争的环境。”如果单纯从这一点看，朗科胜诉无疑是利大于弊的。但由于在朗科的专利获得之前，市面上已经有了大量的产品，另外从专利本身看，一切Flash存储器加USB接口的设备都属于受保护的范围，这样当朗科胜诉的一刻，恐怕连某些数码产品（譬如目前采用Flash存储器加USB接口的数码相机）都有可能需要付给朗科一定的专利费用，这未免有些牵强。

无论如何，闪盘专利官司是朗科给我们所上的又一次有关知识产权保护的课程。要知道，在这场官司发生没多久，来自以色列的艾蒙系统公司便向我国的企业提出了这样的问题：他们称自己于1999年4月5日向美国专利局申请专利，证书于2000年11月颁发，其内容与朗科所申请的专利属于同一范畴。根据PCT组织专利法的优先权原则，在全球任何一个地方所申请的专利，其专利优先权可以追溯到该专利申请登记的时间，由于中国是PCT组织成员，所以“朗科已经得到专利的事实在时间上不会损坏我们的优先权”

艾蒙还表示，为了维护自己的专利权益，可能会象征性地向国内厂家收取一定使用费。

6 最有宣传效果的新闻：蓝色安全革命

发生时间	2002年9月11日	爆炸力	★★★★
轰动性	★★★★★	影响力	★★★

新闻回顾：

9月11日，国内著名杀毒软件厂商金山公司宣布其刚刚推出的产品《金山毒霸2003》和《金山网镖2003》将以50元的超低价格进行为期50天的大型促销活动，而此前这两款产品的定价分别为199元和129元。次日，交大铭泰公司公开宣布向金山挑战，通过各大媒体向社会和金山公布了《挑战书》。交大铭泰明确向金山发出了两点挑战：1.技术挑战。在适当地点，有第三方公证和监督的情况下，举行安全软件安全性能大挑战，用《东方卫士2003》同时挑战《金山毒霸2003》和《金山网镖2003》，对各自对于电脑安全的防护能力进行对抗；2.价格应战。交大铭泰公司的《东方杀毒王》和《东方网盾》，同样打出了50元的价格。国内另一家杀毒软件企业江民公司也在此后不久开始了所谓"以毒攻毒"的反攻战，推出KV3000特惠版，将价格降到了49元。

这次杀毒软件的价格战引发了来自各方面的不同声音，探讨的话题也由杀毒软件本身逐步升级到了有关我国通用软件行业未来的高度。对于金山公司的突然降价，各方声音褒贬不一，也许正是由于怀疑与赞同的同时存在，才使得另一场更为激烈的口水战可以维持长达数月的时间。直到11月11日金山公司宣布推出"蓝色升级1+1"新策略，将金山毒霸2003和金山网镖2003均调至79元价位，将金山毒霸2003安全组合装调至129元价位时，有关这一话题的讨论才真正告一段落。



记者点评：

这是一台精装大戏，厂商、渠道、媒体都成为了其中最好的演员。在所有人的共同"努力"下，杀毒软件史无前例地在短短50天内使突破了以往半年的销量。金山毒霸2003的销量达到了50天内55万套，按照自己的预期在这一时刻成为了反病毒市场的第1名，而瑞星与江民也不是毫无收获，根据渠道方面的数字信息显示，在"革命"期间瑞星的总销量在15万套左右，而江民也在10万套左右，这比他们在去年同期的销量都有大幅度提高。可以取得这样的成绩，降价固然是原因之一，而来自各方持续不断的讨论也是"眼球"经济下的有力武器。毕竟通过这样一场轰轰烈烈的"革命"使不少消费者对杀毒软件有了更多的关注、更多的认识。

7 最令人盼望的新闻：数字电视呼之欲出

发生时间	全年	爆炸力	★★★
轰动性	★★★	影响力	★★★★



新闻回顾：

关于数字电视的讨论由来已久，2002年终于初露端倪。7月，北京广播影视集团技术部主任王先生向记者表示："数字广播电视在技术环节上已经基本没有问题。"8月10日北京在全市的有线网里推行了为期一个多月的数字电视技术实验。一些安装了机顶盒的试点用户成为了北京第一批数字电视用户。同期，其它一些省市也在进行着有关数字电视的建设和尝试。

12月5日的"2002年中国彩电高峰论坛"上，数字电视终于成为了主角。在高峰论坛的会场，各大厂家都明确了自己即将主推的"新品"具有数字产品的特性。长虹的数字变频加逐行扫描背投电视、海信的数字胶片背投电视、松下的HDTV（高清晰数字电视）等都给记者留下了很深的印象。看来，众厂商已瞄准了这一块属于未来的"奶酪"。据悉，中国的数字电视市场大约在60亿元左右。

● **记者点评：**

数字电视之所以诱人，不仅因为它可以提高电视节目的清晰度，可以让我们收看到将近200多套的电视节目，同时，它的出现几乎还可以令我们改变传统的生活方式。通过数字电视，我们可以利用电视炒股、发邮件、上网购物，点播节目等。因此那种原有的“你演我看”的单一模式在它的诞生中被赋予了一种“互动”的自由。热爱自由是人类的天性之一，因此“互动数字电视”也成为了被人们广泛看好的产品之一。

虽然它还未完全成形便已被大众所看好，虽然它具有得天独厚的优势，但如果想让它真正走进千家万户，还有几个亟待解决的问题。首先是有关标准的制订，它不能过高，因为过高的标准会导致价格令多数用户承受不起，它又不能过低，因为过低就无法展示互动电视真正的魅力。另外，它还需与国际标准统一，只有这样用户才能感受到通过电视接触世界的真正乐趣……互动电视所必须考虑的第2点是如何让老用户享受新科技的问题，毕竟人类由原有的模拟电视转为数字电视还需要接受和适应的过程。目前，比较流行的做法是给原有的电视加上一个机顶盒。但记者在采访过程中了解到，目前市场上出现的大量机顶盒都不可能应用于将来的数字电视业务，因为数字电视机顶盒接收的信号与目前我们有线电视接收的信号最大区别在于它接收的是音频、视频和数字信号三路，而不像有线电视仅接收音、视频两路。另外，由于机顶盒除了可以处理音视频信号外，还通过对数字信号的处理实现数字节目点播、收费节目的收看与记费等数字交互功能，这就使得各地需有运营商统一制订机顶盒的数字格式。也就是说如果你在北京看数字电视，只能用北京广电的数字电视机顶盒，因为它才是为你提供服务的运营商。同理，你要是在上海，那就是上海广电提供的数字机顶盒产品，这些产品都只能在本地区使用。这不禁又引起了记者对于垄断的担忧……

8 损失最惨重的新闻：中国造DVD欧洲市场遭封杀

发生时间	2002年4月19日	爆炸力	★★★
轰动性	★★★	影响力	★★★★

新闻回顾：

近年来，我国DVD产业迅速崛起，产品出口2001年就增长了275%，达到1050万台，成为世界基于MPEG2标准DVD设备的最大生产国。到目前为止，我国DVD产品出口已占世界市场20%至25%的份额，主要出口到欧美，因此以6C为代表的一些国外开发商纷纷要求我国DVD企业交纳专利费用。中国电子音响协会受国内DVD生产企业的委托，与国外技术开发商在两年间进行了前后不下30次的谈判。最终于2002年4月19日与6C签订了双方能够接受的协议条款。至此，社会广泛关注的DVD专利纠纷才终于落下帷幕。

● **记者点评：**

6C联盟是日立、松下、东芝、JVC、三菱电机、时代华纳6大技术开发商结成的专利保护联盟，该联盟拥有DVD核心技术的专利许可权，因此当他们以我国DVD生产企业没有获得知识产权认证为由，对我国出口到欧盟的DVD产品实施扣押，要求我国厂商在限期之内必须与之达成专利费缴纳协议的一刻，我们只能眼睁睁地任人左右。

这是国外厂商用知识产权给我们的当头一棒，惨痛的教训使不少人不得不开始反思核心技术的力量。

诚然，中国货物美价廉的优势是我们打开国际市场长期以来的法宝。但过低的价格往往会导致诸多国外厂商的敌视，以往他们总希望可以利用反倾销法对我国的产品进行一定遏制，由于反倾销法中明确规定，上诉厂商必须拿出被告厂商销售价格低于生产成本的证据。因此，在此前他们的申诉往往无功而返，这也就给我国不少企业带来了以为有机可乘的“信心”。但是，这一次当那些拥有技术的国外企业开始明白知识产权是他们更为有力的武器时，我们终于得到了教训。我不想在此过多评论有关6C此次行为的真正目的，因为商场本就如同战场。我只想说，他们有核心技术、他们有知识产权、他们有资金背景、他们有法律武器……而我们呢？我们不能仅有肉体。

尾声

以上的只言片语，只是2002年的点滴而已，其实在我所准备的材料中还有着像最尴尬的新闻：有了中国人的世界杯（搜狐的官司）、最具马拉松意义的新闻：微软垄断案和解以及最灰暗的新闻：世通、施乐财务丑闻冲击全球IT产业等这样重要的内容。但由于版面的限制，我只能有所放弃。

其实，这所有事件的发生都在潜移默化地影响着我们的生活，只是站在历史当中我们很难有睁开眼看着人世间的机会。因此，回顾新闻也许是我们可以认识更多的唯一途径。不知此时，当你在欢欣鼓舞、热血沸腾或哀其不幸、怒其不争的所有感受之后，有否想过自己要为新的一天做些什么呢？

我不想再说2003年一定还有无数的波澜等着我们去探讨或经历，我想你应该拥有一种为了自己的理想而主动地去“书写”历史的雄心。

“等”到2003年好么？不！从我们相识的那一刻起，一切已轰轰烈烈地开始……

编辑导语

有一天在杂志社里有些耽搁，走得有些晚了。在公车站看着一辆辆汽车如同阵阵狂风清扫着这原本就不多的人，终于自己也被卷离了。汽车走在北京宽阔的三环路上，不经意想起这期已经在做新一年的杂志了，一种对时光怀念的感觉渐渐涌上心头。于是拿起了手机，给朋友们发了一圈短信，一些很平静的问候，告诉他（她）们，我在这刻感觉新的一年已经在汽车窗外晃动。这时一个朋友发消息过来惊叹我与她时间观念的不同，说她要到元旦才能感觉到新年。我突然有一种感觉，自己的脚印是走在时光的前面——当然这只是一种幻觉罢了，还没有人可以像爱因斯坦先生说的那样以光速运动，即使是行水的风也没有可能。

当这一页在你手中翻开时，新的一年已经或羞涩或豪放地拉开了帷幕。元旦这天其实没有任何实际的不同，只是我们已经习惯用它来划分生活与节奏，于是也顺带划分了心情——是的，我们有了新的心情。新一年的“实用软件”将紧扣“实用”二字，帮你解决使用电脑过程中遇到的种种问题，试图与你一起切磋、提高应用电脑软件的水平。在2003年第1期中，我们将向你介绍如何在适当的时候，给你的朋友和亲人一个惊喜——让我们一起来DIY一张新时代的贺卡。我在编辑此文章时不禁也翩然心动，颇想一试，毕竟这也许会给自己和别人一个新的体验，一起来试试又何妨?

最后差点忘了祝福各位：新年快乐！

风行水

waterwind@popsoft.com.cn

RMVB DVDRip的终结者？

■陕西 王伟

DVDRip（DivX）以其完美的视听效果受到了广大影视爱好者的青睐。但总体上说，它占用的硬盘空间仍较大，播放时需安装不少插件，而且对机器的性能要求非常苛刻——如果你的爱机也是Celeron 3XX，播放的又是高清晰度的DVDRip电影，解码能力往往不能满足它的播放要求，造成视频丢帧从而引起音画不同步……所有的这一切，都可成为我们"另觅新欢"的理由。如今，RMVB横空出世，它只是在牺牲影片部分质量（不过你可能察觉不到）的前提下，将DVDRip的上述"缺点"一一克服。一时之间，大量的DVD影片都竞相转录成RMVB格式在网络中广为流传，受到了用户的普遍欢迎，大有取代DVDRip之势，这不禁让我们产生了一个如标题所示的疑问：RMVB会成为DVDRip的终结者吗？此外，RMVB的制作与播放需注意些什么？不妨让我们一起来看看。

一、且说RMVB格式

RM的影片格式已经在流媒体服务中得到了广泛的应用，对其我们可说是耳熟能详。那什么是RMVB呢？这里的VB即VBR，是Variable Bit Rate的英文缩写，它的中文含义是可变比特率。

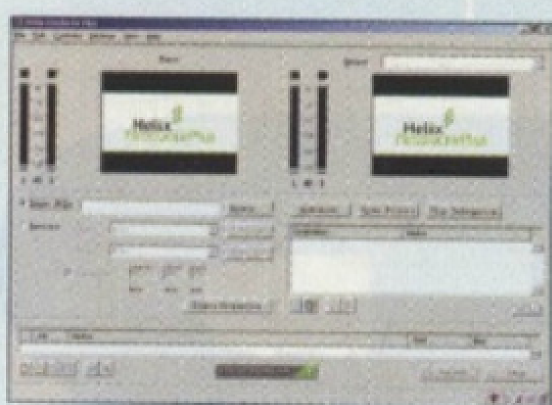
大家都知道，以往的RM等媒体文件在压缩编码时采用的都是固定的比特率。例如，常见RM一般都采用225kbps比特率，这个数字在我们播放文件时，可在RealPlayer播放器的左下角处看到。然而，影片中的某个片断可能是静止画面，也可能为精彩的打斗场面，二者如要保持相同的清晰度，对采样率高低的要求是不同的。如保持固定的比特率，不仅会在一定程度上造成浪费，还可能得不到清晰的运动画面：一般而言，复杂的动态场面在较低采样率下容易出现马赛克，因此需要较高的比特率来提高清晰度，而静态画面即使在很低的比特率下也有较好视觉效果。RMVB就打破了这种压缩采样的平均主义，在保证平均压缩比的基础上，将较高比特率用于复杂的动态场面（赛车，武打等）以保持较好的视觉效果，而在一般较为简单的画面中则灵活地转至较低的采样率。经过这样的处理，在电影的实际观看过程中我们同样可发现整个影片的画面清晰度都比较高。

由于上述原因，RMVB不仅提高了效率，也节约了资源。一般来说，700MB的DVDRip影片采用平均比特率为450kbps的压缩率，最后生成的RMVB文件仅为400MB左右，而画面质量基本不变。可见，RMVB在保证了影片整体的视听觉效果的前提下文件大小减少了将近45%。其实，VBR并不是一项新技术，它早在MP3的压缩编码中就得到了应用。然而相较于视频文件，音频文件对硬盘存储空间的要求实在不能算高——好在如今VBR也终于在视频上开始了广泛应用！RMVB在文件大小和画面的清晰度上"熊和鱼掌兼得"，而且又是一种流媒体文件形式，其发展前景实在不可小觑，至于它能否成为DVDRip的"终结者"，我们只有拭目以待了。

二、RMVB的制作

以上讲了这么多RMVB压缩编码的复杂机理，实际的RMVB制作会不会很麻烦呢？呵呵，其实你只需进行一些简单的操作，已有的制作工具就会帮你完成剩下的一切。

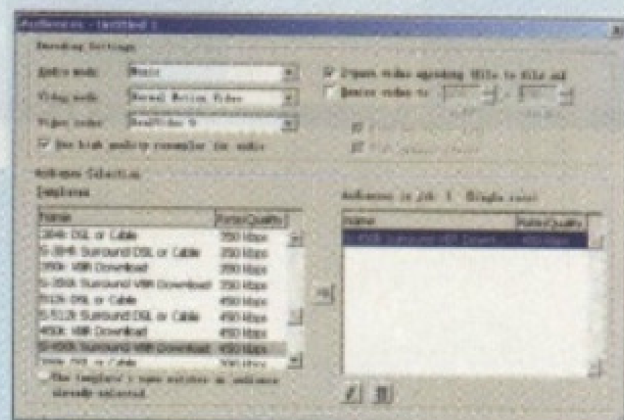
这个制作工具当然非RealNetworks公司的Helix Producer 9莫属了，它分为Basic和Plus两个版本，前者为免费版本，相比后者少了一些功能。本文使用Plus版本讲解，但仍会对二者的不同之处进行说明。大家可去RealNetWorks公司的主页上下载Basic版本（http://www.realnetworks.com/products/producer/basic.html，10.8MB）。


图1

Helix Producer几乎能压缩所有格式的音频和视频文件，700MB的DVDRip转录成平均比特率为450kbps的RMVB需4～10小时（差别主要与CPU性能有关），制作过程中，电脑几乎不能做其他工作。制作必须一气呵成，无法暂停，若中途停止，以后只得重新开始。下面以DVDRip文件（AVI格式，MPEG4编码）转换成RMVB为例进行操作说明。

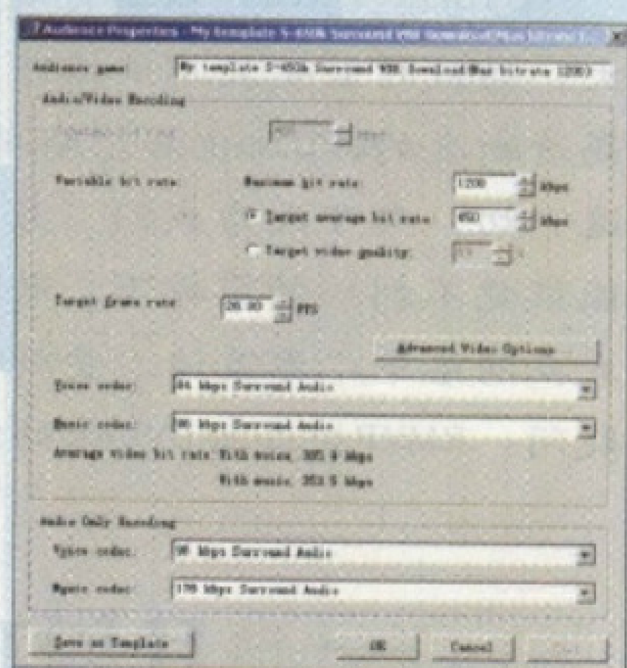
1 导入源文件。运行主程序（图1），点击“Browse”按钮导入需要转换的DVDRip源文件。该过程视DVDRip的文件大小而定，一般需要几分钟。如果你的电脑能播放该DVDRip电影并且能正常显示字幕，那么不用担心，Helix Producer会自动将字幕合成进RMVB文件中。

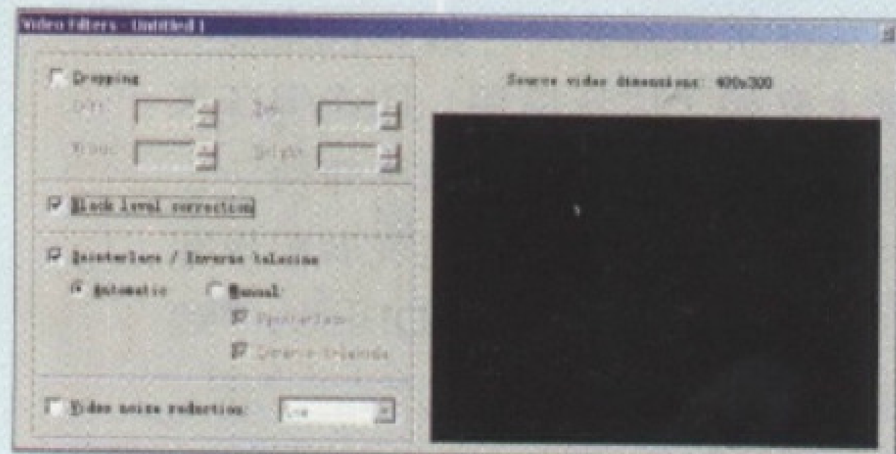
2 观众设置。点击“Audiences”按钮调整压缩参数，可看到Helix Producer提供了一些预先设置好的参数模板供选择（图2），要制作RMVB文件，这里必须先将右下窗口已有的多重速率模板删除，再添加带有VBR选项的模板，这是因为RMVB只支持Single rate（单速率，详见本刊2002年24期《RM新兵：Helix Producer Plus 9》）。方法是逐一选择右下窗口中已有缺省模板项并按“Delete”键删除，然后在左下的Template窗口中选择合适的VBR模板（这里使用S-450k Surround VBR Download）点击两窗口间的箭头按钮将其添加。双击添加后的模板，出现如图3所示界面。在图中，我们可发现该模板预设的平均比特率为450kbps，最高比特率为900kbps，清晰度可满足大部分影片的要求。下面会调整一些参数，但需说明的是此调整功能仅限于Plus版。


图2

在图3所示参数中，平均比特率将决定静态画面的清晰度，对最后生成文件的大小起决定作用；而最大比特率决定了动态画面的效果，主要是为了防止马赛克的出现；但如果影片中的动态画面太多，也会使编码器适度调高平均比特率。从另一方面讲，如果影片以静态画面为主，但其中有一段画面比较激烈，那么你可以试着提高最大比特率，这样即保证了动态画面的质量，又不会对文件大小产生较大影响，例如平均比特率450kbps，最大比特率可设置为1500kbps甚至2000kbps。

另外在图3中的Target frame rate处，可对FPS进行设置。FPS是电影在播放时每秒显示的帧数，它不影响画面清晰度，主要是影响画面流畅度，当然也会影响最后生成文件的大小了。缺省设置为30，但如果觉得文件仍较大，可以试着设置为24，因为人眼一般区别不出fps24跟fps30的差距，但如果制作的RMVB有间顿现象，还是将此参数设置成24以上。这里你还可对其他编码参数进行调整，以在文件大小和质量之间达到最好的均衡效果，所有设置完成后，单击“OK”回到图2界面中。


图3


图4

3 设置视频过滤器和版权信息。这两项可以分别通过点击“Video Filters”和“Clip Information”来实现，前者用于调整电影画面的一些设置，建议将“Black Level Correction”复选框选上，它可以用来增加画面的亮度及对比度，其他的一般置为默认即可（图4）。

4 设定文件保存选项并压缩。双击图1右下列表中的文件项，修改存储位置，如不修改则保存路径和源文件相同。最后点击“Encode”按钮即可启动压缩进程。

三、RMVB的播放

由于RMVB采用的是一种新的VBR编码技术，因此播放器只有安装了RealVideo 9.0版本以上解码器才能播放，它默认的播放器是RealPlayer系列，针对不同的播放器版本，RMVB的播放过程中遇到的问题也不尽相同。

1.使用RealPlayer 8播放。在播放RMVB电影时RealPlayer会自动连接到RealNetworks网站升级。这时你只要稍稍等待几分钟即可。对于教育网的普通用户，由于没有国际访问权限，还必须设置代理，方法为：选择“视图”→“首选项”菜单，在“代理服务器”→“HTTP选项”处，点选“手工配置HTTP代理服务器”并且输入相应的代理服务器地址即可。此外，你也可以去下载解码的升级软件，参考的下载地址为：http://sun.sj.net.cn:8080/souxin/software/RealPlay8_upto_RealVideo9_v1.2.zip。

2.使用RealOne播放。早期的RealOne版本不支持RMVB的播放，大家可以参考方法1中利用网站升级软件的办法进行。但还是建议大家去下载RealOneGold2版本，安装完成即可成功播放，参考下载点之一：http://sun.sj.net.cn:8080/souxin/software/RealOnePlayerV2GOLD.exe。






拿什么送给你 我的···节日之卡秀DIY

■广东 GZ

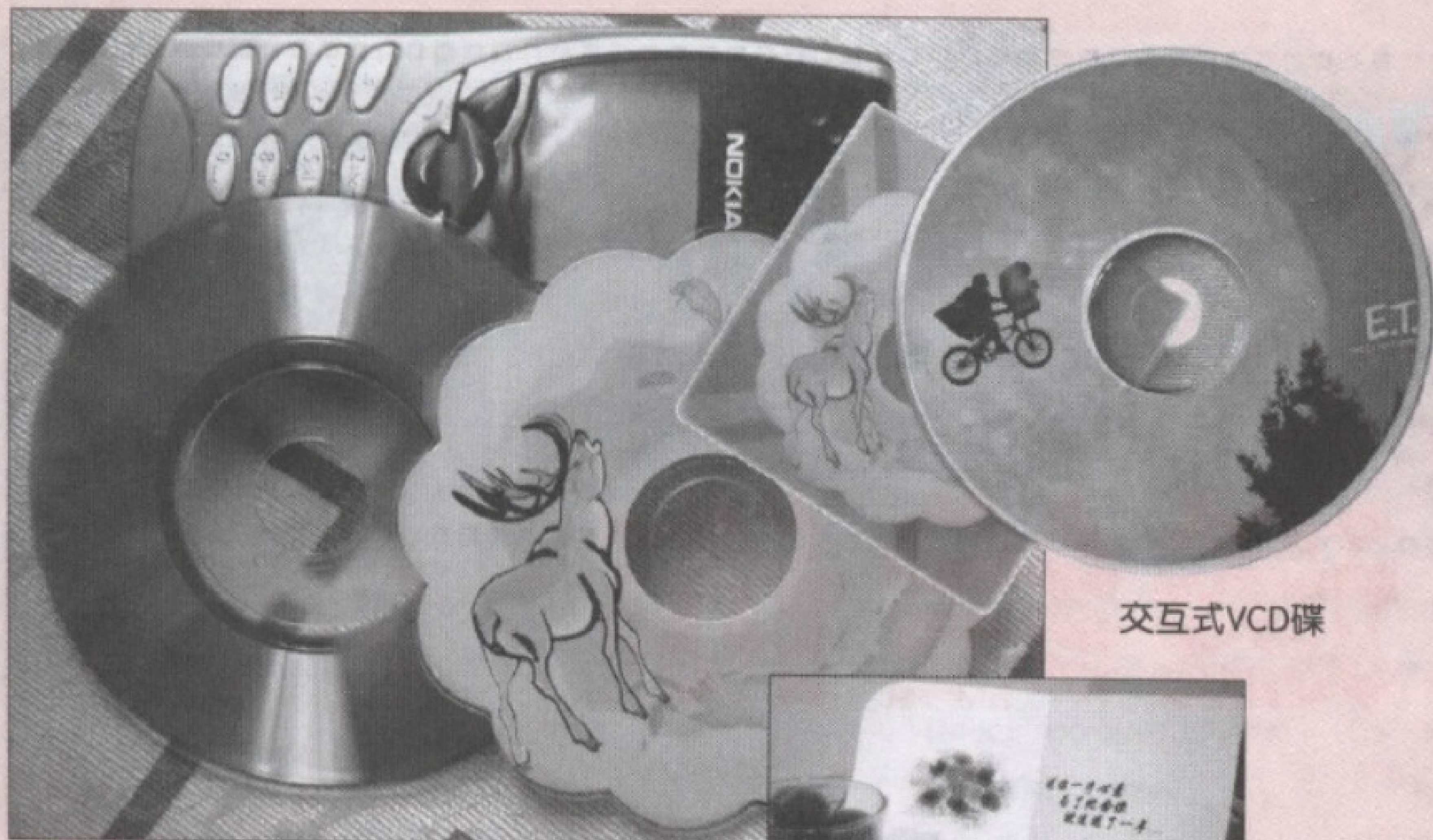
今天早上GZ（就是作者啦）起床套袜子时就一直愁眉苦脸。不管时间过得怎么慢，元旦还是准时地走到面前了，没办法，躲也躲不过啊，扳着指头数数，接踵而至的春节、情人节……还有MM的生日，简直是放血月啊！GZ是个挣一分钱花两分钱的人，口袋经常跟肚子一样轻松，多年来除攒了一台电脑和若干外设外，可以说是身无长物。冥思苦想，已经是拿定注意，既然“该来的躲不了”，那么对于亲人朋友心意的问候还是最重要的，送上一张贺卡，正所谓礼轻情意重也，特别是自己DIY一张独有的卡片，更是意味深长啊，当然某些人还是要另加些厚礼才能搞定的，这里就不点名了。GZ死盯着电脑屏幕高唱着：“我拿什么奉献给你，我的……”义无返顾地踏上贺卡DIY的道路。

其实现在利用个人电脑做一张贺卡已经非常容易，下载现成的傻瓜式贺卡制作软件，网络上有无数素材，只要动动鼠标选择、确定，几步就可生成还不错的电子贺卡。不过，如要DIY一张完全“自己”的贺卡，仅靠这些是远不够的。很明显，贺卡最后能博得一赞的关键就是自己的独有性，所以实际上素材的采集处理制作才是这次DIY真正的主要工作……

贺卡制作之工具篇

先将制作所需采集的原始素材分成三类：图片、声音和动态影像。图片采集方面，拥有数码相机当然是最好的选择，使用扫描仪则是一个不错的替代方法，当然网络和素材光盘也是必要的补充。声音的采集工具就相对简单多了，电脑加上话筒就可解决；如果需要室外音效，数码录音笔、可录MP3、甚至磁带录音机都是不错的选择，当然通过这些方式采集的声音素材质量不会太高，需要进一步处理。最后是影像的采集，数码摄录机是最方便的选择，其实如果没有数码摄录机，模拟摄录机也可以，只是影像的质量比较差一些，而且采集到电脑也麻烦一些；实在没有任何摄录机，现在市面上的多款数码相机也都有短片拍摄功能，同样可完成任务，当然影像质量会进一步下降，最后如果数码相机也没有，那么几百元的摄像头有没有呢？不管它本身是否具有短片拍摄功能，配合适当软件在电脑上还是可以拍摄短片的，前提是你不需要室外场景，而且能接受其影像质量。如果什么都没有……那、那、那还是先去借一个吧。





交互式VCD碟

↑音像俱全的可爱小光碟

→墨香袭人的纸张卡

GZ盘点手上的武器，有Panasonic NV-DS50EN老式DV一个，80万像素、500水平线、AV输入输出和ILINK（即I1394）输入输出；富士FinePix 4700zoom DC一个，420万像素、80秒短片拍摄、USB接口；Canon Scan D660U扫描仪一个，600×1200dpi扫描图片，1200×1200dpi扫描负片；另有Premier DC530四合一摄像头、EPSON Color 640彩色打印机等。要充分利用这些工具，达到GZ的DIY四种卡片的目标，传统朋友就送打印出来的墨香袭人的纸张卡，拥有电脑的朋友就E-mail给他们声色俱全的电子卡，给父母等亲人发送影像与电子相册混合的650MB刻录VCD碟，给MM等重要的人则刻录音像俱全的电脑用80MB可爱小光碟，既然目标已定，那就开始吧。

贺卡制作之素材篇

一、素材的采集

首先是带上工具，发挥创意，用它们拍摄、录制下想要的各种原始素材。接下来的就是将得到的所有原始素材传送到电脑硬盘上以备下一步处理。

1.采集数码影像到电脑硬盘

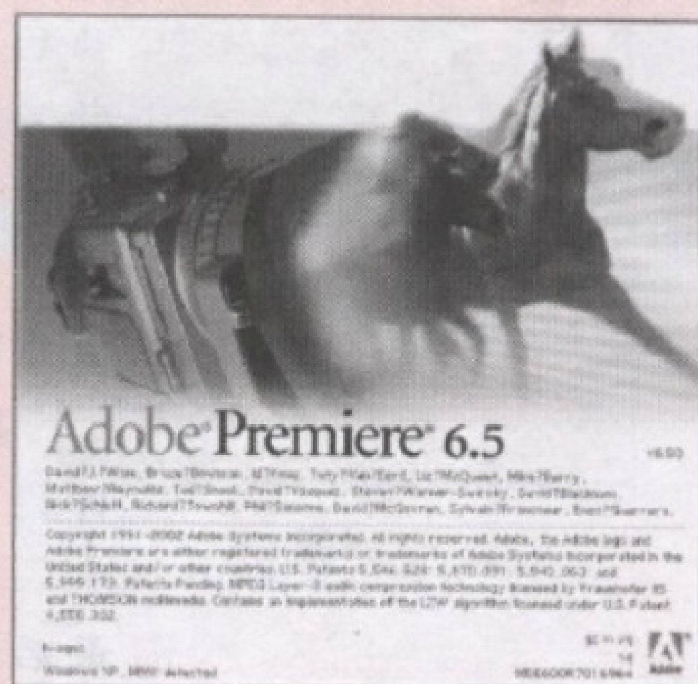


图1

将数码影像采集到电脑其实远没有许多朋友想的那么困难。如果拥有I1394（又叫ILINK、火线）接口的数码摄像机，此过程实在非常简单。由于台式电脑较少见标配这种接口，而数码摄像机又几乎都使用它作为传送接口，所以采集数码影像时常需要另购一块I1394卡。选购时注意传送质量与I1394卡本身没有必然联系，所以即使是现在200多元的杂牌卡也能很好地完成任务。另外，由于越来越多的数码摄像机开始用USB作为标配接口，而USB 2.0的接口速度已达480Mbps，完全能满足数码影像传输的要求，在这种情况下就可以不买I1394卡了。

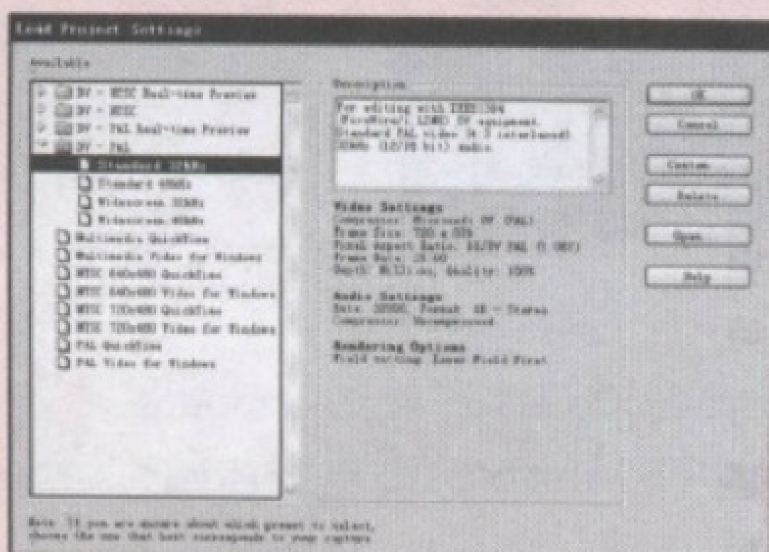


图2

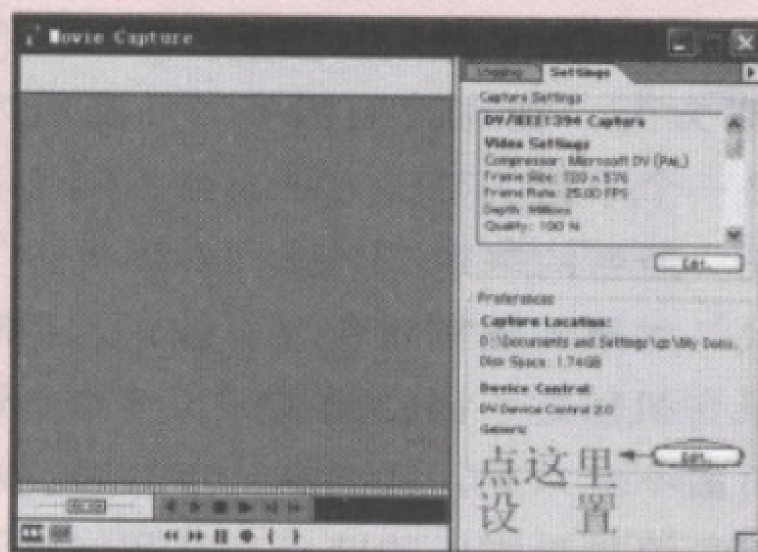


图3

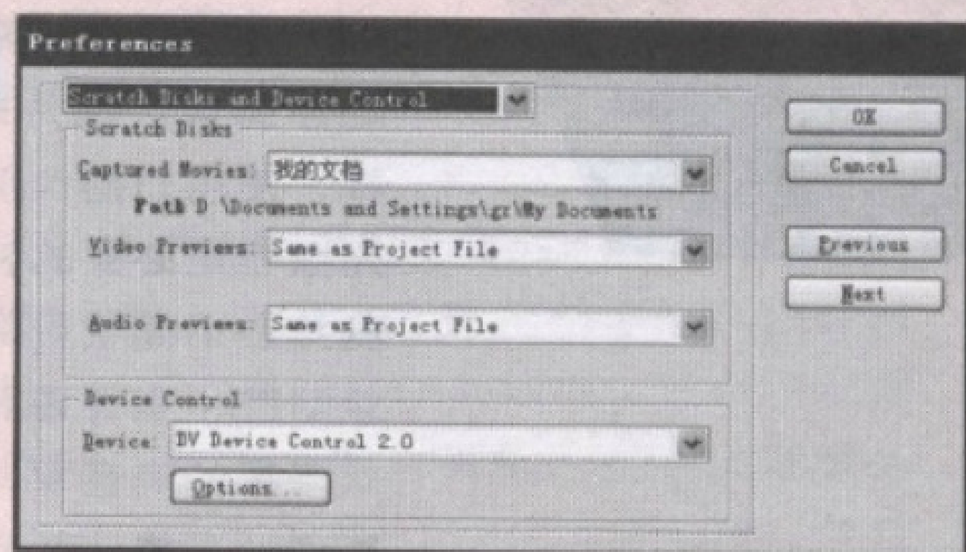


图4

许多软件都能直接从数码摄影机采集素材并传送到电脑硬盘，这里笔者使用最常见的Premiere 6.5（图1）为例演示采集的全过程。运行Premiere 6.5，载入一个DV预设置（图2），考虑到我国的标准制式，最好选择PAL，选择其下的Standard 32kHz或48kHz（区别在于声音的采样频率不同）即可。如果要自行设定，还要注意Field的设置选"Lower Field First"，这个场序的设定如果不对，在电视上播放运动画面有时会不连贯。接着依次选择Premiere菜单"File"→"Capture"→"Movie Capture"，出现Movie Capture界面（图3），点击界面中的Preference的"Edit"按钮设置AVI目标文件的存放路径（图4），这里注意目标分区一定要留有足够空间，因为采集的原始素材非

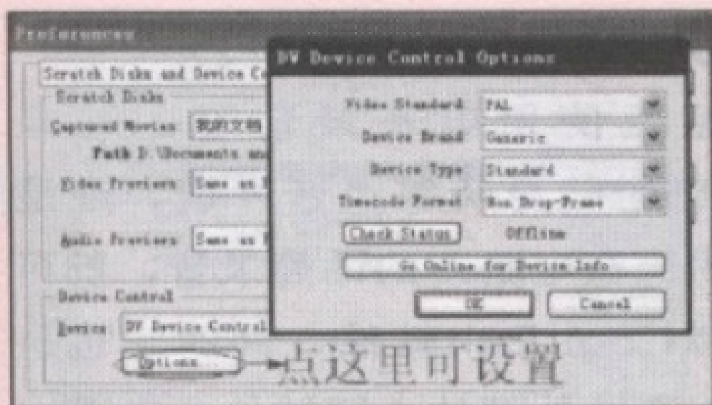
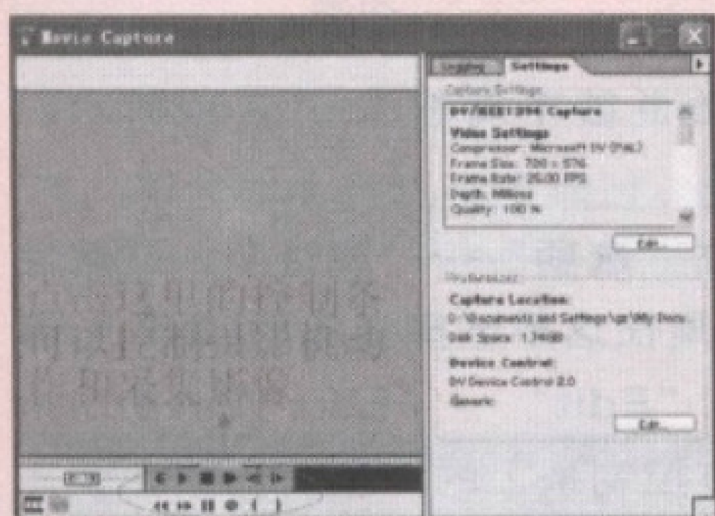


图5

常大，通常十几分钟影像就需要4～5GB的空间。接着点击图5界面上Device Control（设备控制）中的“Options”按钮，进入DV设置选项面板，可以在这里选择采集的制式（PAL/NTSC）、摄像机生产厂家、型号等（图5）；如果列表中没有自己摄像机的型号，在“Device Brand”和“Device Model”中选用“Generic”也可。继续点击面板上的Check Status按钮，可检查摄像机是否联机（Online），如果是Offline，说明摄像机关闭了或接口没有设置正确。如已联机则可回到Movie Capture界面，点击界面下排的播放键播放，再点击其下的红色按钮就可将录像采集并传送到设置好的路径（图6）。传送过程中如有需要可按ESC键取消。

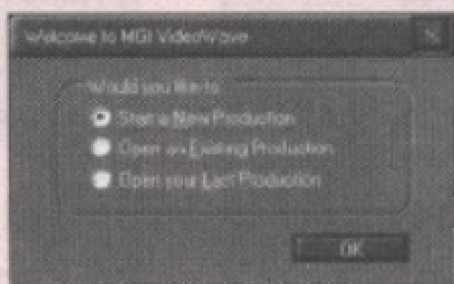

图6

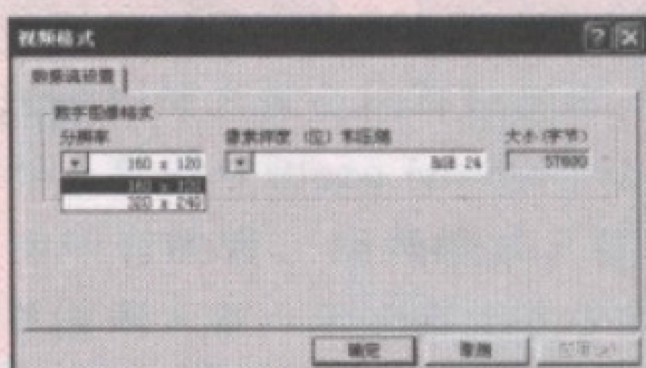
经过以上步骤就可将数码影像轻松采集并传到电脑硬盘上，存为AVI格式文件。而对于持有模拟摄影机的朋友，一样可以用相类似的方法采集影像，只是没有这么方便，因为模拟摄影机只有AV输出/输入，所以首先必须拥有一块带有Video in的真正的影像采集卡，如现在有很多带有Video in的电视卡和显卡都可用来进行此工作。此时只要配合视频捕捉软件（通常是采集卡配套的软件）就能对在电脑屏幕上实时播放的影像进行捕捉采集，采集捕捉过程中软件的使用其实和数字影像的采集过程大同小异（但二者原理相差颇大），最后采集的素材质量取决于采集卡的档次，硬解码的采集卡效果好于软解码的，但由于模拟影像的先天不足，即使是最好的效果也会和数字影像有非常大的差距。

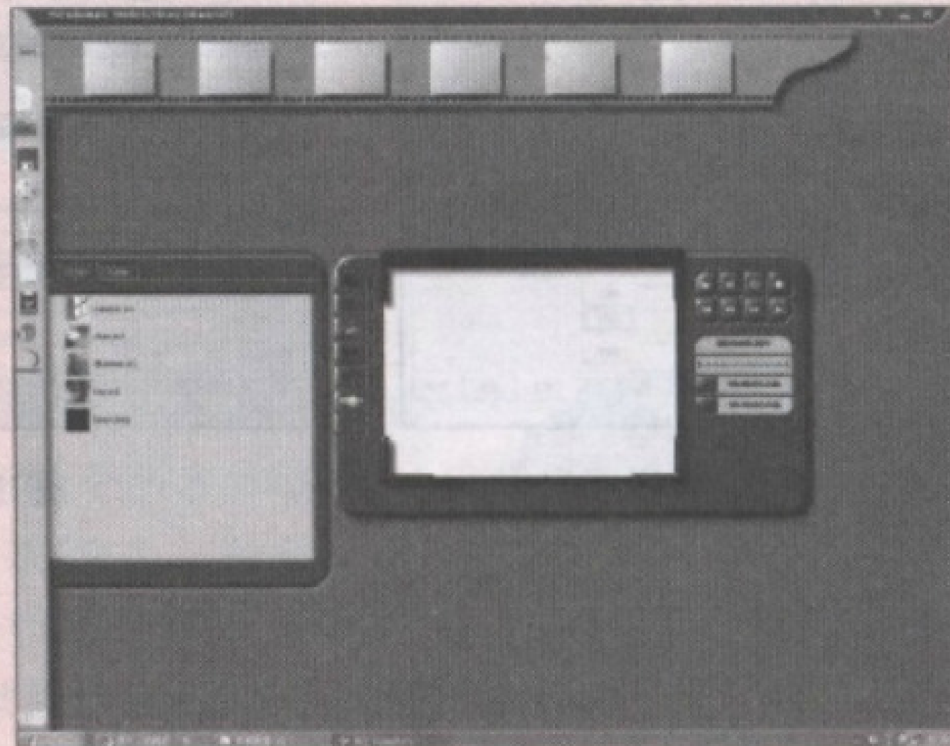
2.采集图像到电脑硬盘

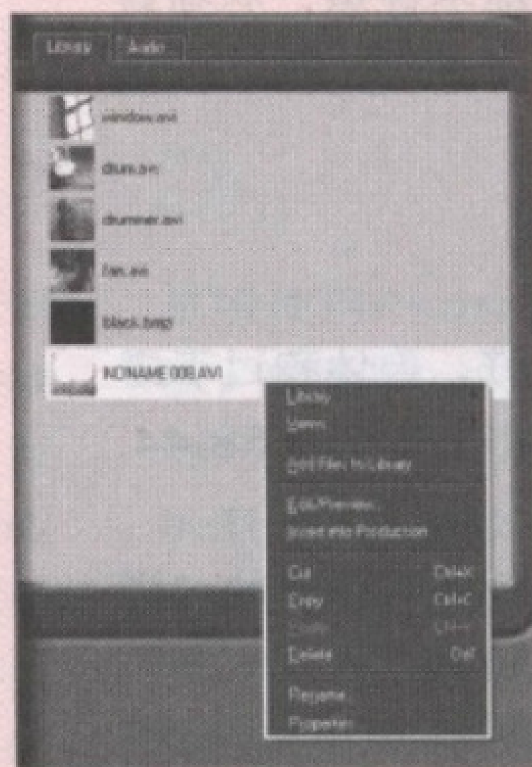
这项工作就更加轻松了，扫描仪的使用当然不用费口舌了。Windows XP对数码相机的支持显然非常好，笔者的富士FinePix 4700zoom DC接上USB口后，被系统轻易识别，接着系统里就多了1块可移动磁盘，直接对其中的文件进行复制粘贴操作就可完成工作。

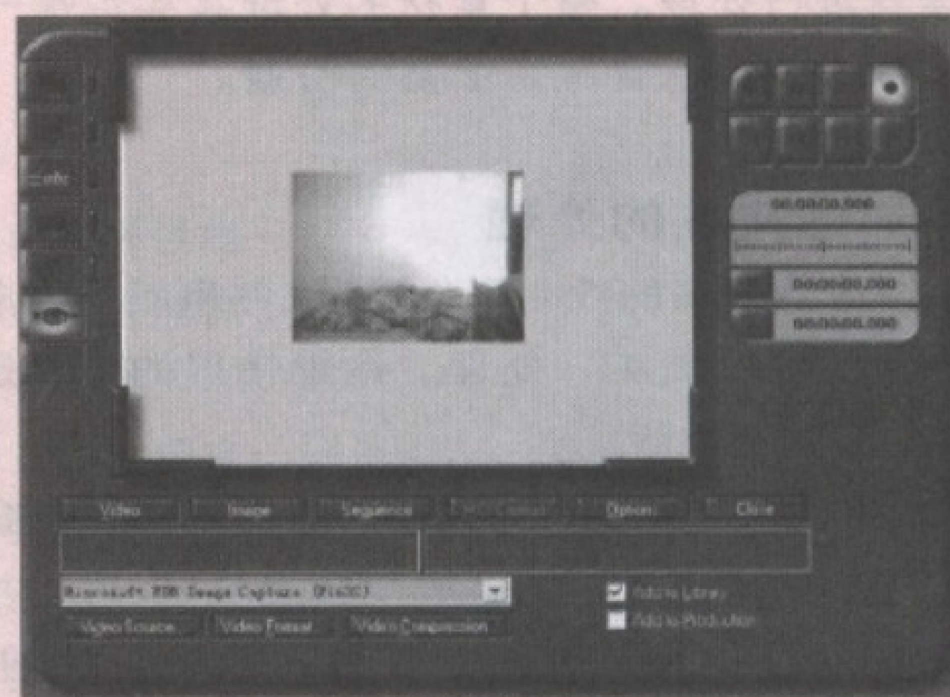
下面对使用摄像头进行采集工作作一些简单的说明。摄像头大多具有独立拍摄相片的能力，但一般都没有拍摄短片的功能，笔者手中的这个Premier DC530便是如此，要用摄像头来拍摄短片，就需将其连接在电脑上并通过特殊软件来实现此操作；最常见的也是大多数摄像头配套的MGI VideoWave Ⅲ SE就可满足需要。与电脑连接后打开摄像头，启动VideoWave Ⅲ SE，选择“Start a New Production”打开1个新项目（图7），接下来的Option选择界面保持默认参数即可，“确定”后来到工作界面（图8），点击界面上的▬按钮，即可开启摄像头的捕捉功能（图9）。此时点击“Video Source”按钮选择和调节视频设备，点击“Video Format”按钮设置短片格式（图10），通过“Video Compression”按钮设定捕捉短片时使用的实时压缩程序。设定完成后，点击影像窗口下方的“Video”按钮就可开始录制短片，此处也可通过“Image”按钮捕捉静止图片。捕捉的短片和图片都会立刻在软件的库（Library）界面中出现（图11），在这里可查看短片的具体参数，也可做进一步处理。

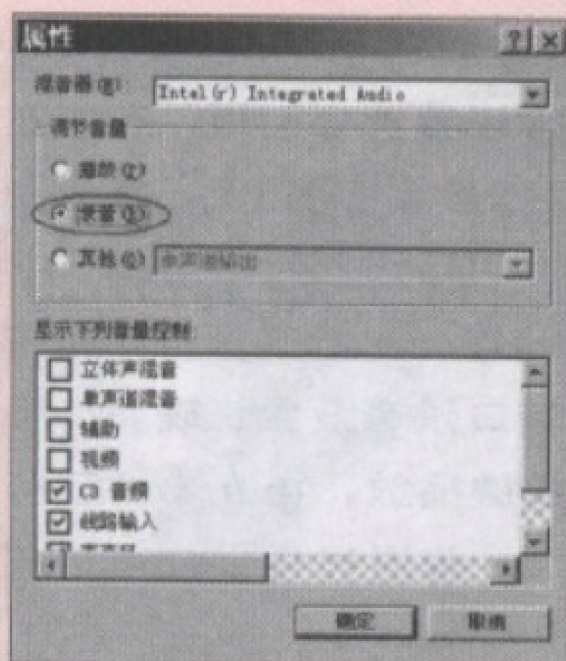

图7

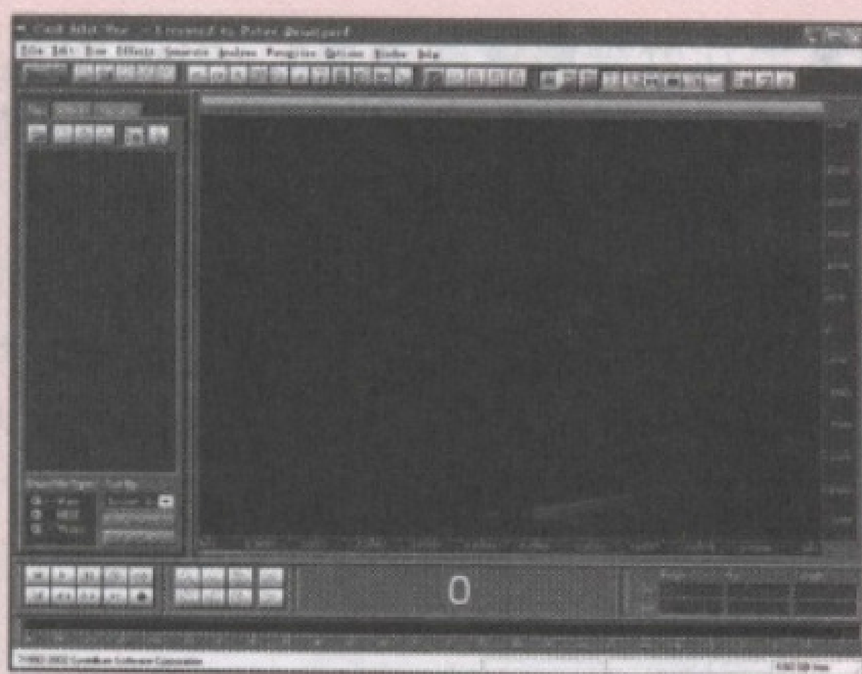

图10


图8


图11


图9

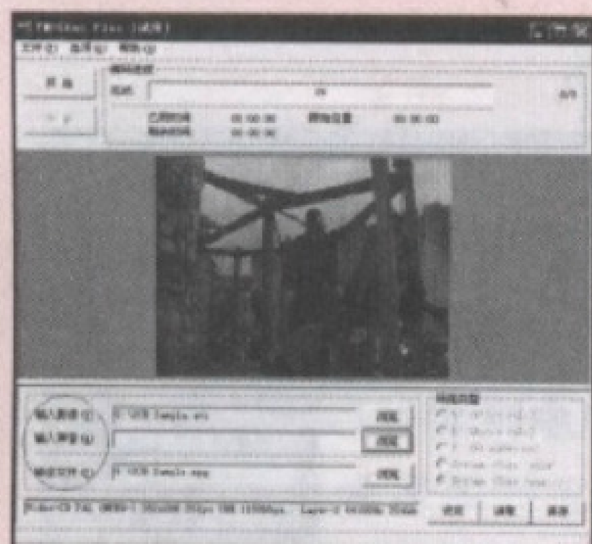

图12

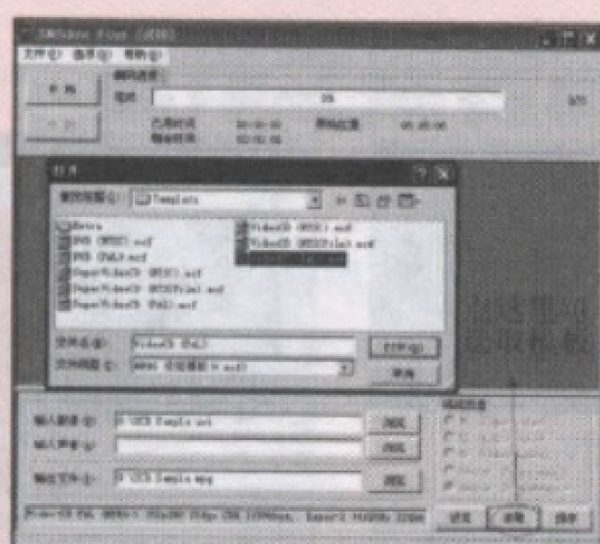

图13

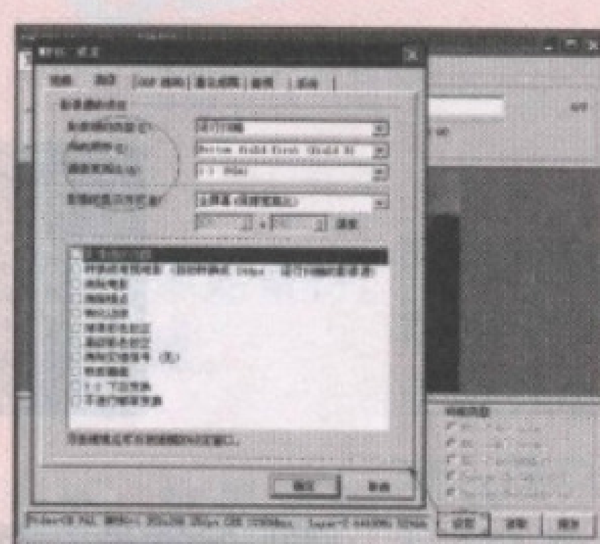
3.采集声音到电脑的硬盘

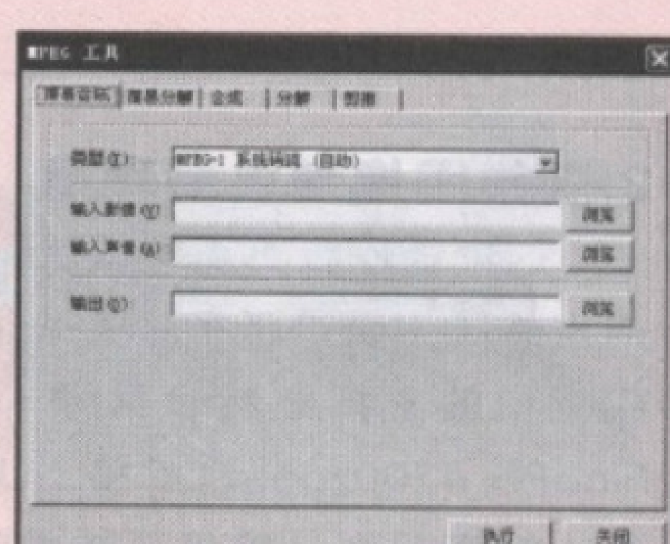
无论是使用电子录音笔、可录MP3、磁带随身听等录音外设，还是直接使用连在电脑上的话筒录音，都可使用这款Cool Edit软件，同时它也是后面为声音做处理的主要软件。下面以话筒录音为例，演示使用Cool Edit 1.2版录音的全过程。当然时下许多电子录音设备可将录下的声音文件直接传送到硬盘，如此就不需要Cool Edit再次回录了。

将话筒连接到电脑声卡的MIC插孔，然后点击任务栏中的声音播放控制图标，点击“选项”→“属性”，在属性面板中将控制切换到录音（图12），选择音源为话筒输入（如果是其他外设输入，也是在这里选择相应的LINE IN输入）。启动Cool Edit（图13），选择菜单“File”→“New”（如无此项请先选择“Edit”→“Edit Waveform View”）新建文件，选择好采样率等参数后点击“OK”按钮。回到主界面，点击下方控制条上的红色录音按钮就开始录音了。对着话筒引吭高歌或表白真情吧，一切都会被Cool Edit忠实地记录下来。点击控制条上方型的停止按钮结束录音，点击“Play”按钮可回放刚才的录音。最后录音完毕，将录制的音轨以.wav格式文件保存在硬盘上。


图14


图15


图16


图17

二、素材的初步处理

从各种设备采集到电脑硬盘上的原始素材并不能直接在制作中使用，因为文件的体积、格式、质量等各方面都不理想，必须对素材进行处理。整个素材的处理其实也是一个创造的过程，在整个制作过程占有极为重要的份量。

1.影像文件的处理

原始采集的数字影像AVI文件虽然质量非常好，但体积过于庞大，需要“减肥”处理。这里使用的软件是TMPGEnc 2.58.44.152简体汉化版。

启动TMPGEnc主界面，点击面板下方输入影像/声音栏的“浏览”按钮，调入要处理的视频源AVI文件，指定输出栏的文件名和路径（图14）。点击右下角“读取”按钮，调入MPEG设定模板，通常这些模板位于TMPGEnc的安装文件夹下的“Template”目录中。如果原始素材采集时使用NTSC制式，这里就选择VideoCD（NTSC）模板，如果采集时用的是PAL制式，就要用VideoCD（PAL）模板（图15），此例中使用PAL制式。选定模板后回到主界面，点击右下角“设定”按钮检查模板的设置，TMPGEnc默认的设置可能不太合适，有必要修改一下，否则压缩出来的.mpg文件播放时可能不满屏或有黑边等问题。在模板的设置界面找到“影像源”，将“宽高比”设为“4:3 625 line (PAL)”，将“画面显示的设定”为“全画面显示”（图16），场序的正确设置详见本刊21期的《DVDRip播放与制作全攻略》。设置完毕，回到软件主界面，点击上方的“开始”按钮开始压缩。压缩结束，在输出路径就生成了相应的.mpg文件（此.mpg格式文件可直接用来刻录VCD）。

此外，不少生成的.mpg文件还需反复剪接合成才会最终令人满意，打开TMPGEnc的菜单里“文件”→“MPEG工具”，在此可将MPEG文件分解成独立的音、视频文件，或对其进行合成、剪接等操作（图17）。这里简单介绍常用的两个功能，其他功能非常简单，可自行摸索。简易合成：这个工具可把某些似乎符合VCD而又不能刻盘的.mpg文

图18

图19

件合并成标准的VCD文件，对SVCD同样有效（当然类型要选“MPEG-2 Super VCD”，图18）。MPEG剪接：点击“增加”按钮将待剪接的.mpg文件调入到列表中，同一个文件也可调入多次（图19），设置好输出的文件和路径，然后双击上述列表中的文件名，设置每个文件被选择的范围，全部段落设置好后，点“修正”按钮检查错误，完成后点“执行”即可完成剪接。

模拟影像也可经同样处理转换为.mpg文件，但由数码相机和摄像头拍摄的短片就不必处理了，因为其本身已被压缩过。例如笔者这部富士FinePix 4700zoom DC拍摄80秒的320×200的AVI文件，最终文件也只有11MB大小，不合适再进行压缩处理，只需将格式转换为.mpg即可。

2.图像文件的处理

同样的，原始采集的图片，尤其是扫描仪高分辨率下扫描的图片，体积非常大，也需要做压缩和格式转换处理，在画面质量和文件大小之间取得平衡。这里推荐使用Ulead SmartSaver 3.0 Pro。启动主程序，打开要优化处理的图片（图20），然后点击菜单“查看”→“图像优化”或按键盘“F7”键，打开图像优化界面（图21）。通过界面下方的参数设定就可以控制压缩后图像的质量和大小，通过重点区域的选择还可以保证图片某个区域的图像质量，如果要输出JPG文件就按下JPEG SmartSaver按钮，要输出GIF文件或PNG文件也是按下相应按钮。最后点击菜单“文件”→“优化后图像另存为”即可将处理后的文件保存在硬盘上。当然，如果只是格式转换，最常用的看图软件ACDSee就可做到。

图20

图21

3.声音文件的处理

录下来的.wav波形文件同样十分巨大，它的压缩和格式转换相信大家已经耳熟能详，这里不再多作说明，只推荐一款软件Blaze Media Pro（图22），此软件几乎支持所有的音、视频格式，能进行常见格式间的转换，更值得大家一用的原因在于其试用版只是少了一项将.wav刻录成CD的功能。

图22

三、素材的进阶处理

经过初步处理的素材已经可用于直接制作贺卡了，不过通常原始的素材都不会太美观，很难达到满意的效果。例如对图片上的人物满意，背景却很糟糕；录下来“爱的告白”，却伴随着咝咝的噪声；影像缺乏合适的效果和文字说明而显得干巴巴。那么这里我们以几个简单的例子讲叙一下素材的进阶美化处理，进阶处理要使用一些较专业的软件，一些操作也会稍微复杂一点。

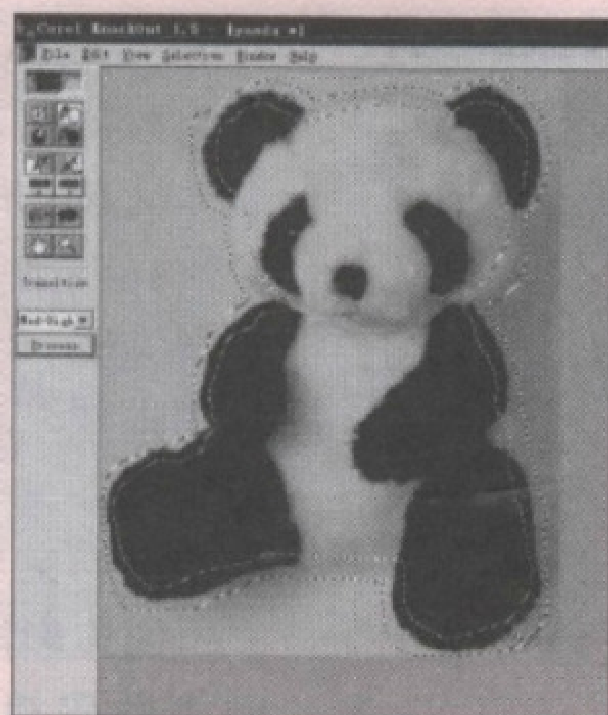
1.图像的进阶处理

①人物图像背景更换：也就是我们常说的“抠像”，使用Corel KnockOut 1.5与Photoshop 7.0可轻易实现这一功能。这里解释一下为什么不直接使用Photoshop的路径抠图，因为KnockOut确实有非常独到的地方，如果是抠边缘分明的图片两者质量不相上下，但在对象边缘为毛发、对象为透明体的情况下，用Photoshop的路径无法达到较好效果，此时KnockOut就显示了不同于一般的优势。

图23

启动Corel KnockOut 1.5程序，打开要处理的人物图像（图23），最好点击菜单“Windows”→“Zoom In”放大图像以便于下面的处理。


图24


图25

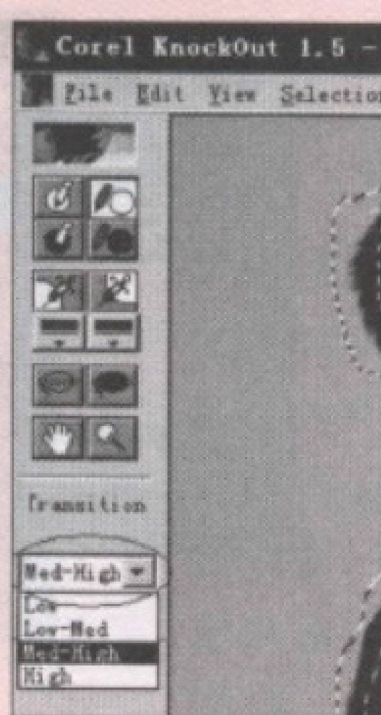

图26


图27

A.绘制图片上待抠对象的内部选区和外部选区，这主要是要定义待抠对象的大致边缘区域。点击界面工具箱中的“对象内部”选区工具，用鼠标沿着要抠的对象内部边缘绘制内部选区线，注意一定不要越过到对象的边缘处显示出来的背景区域上，如必要可按下“L”键激活小型放大镜以便精确绘制（图24）。同样点击工具箱中的“对象外部”选区工具绘制外部选区线条，注意一定不要碰到待“抠”对象的内部像素（图25）。选区线的精确程度决定了最后的处理效果，不过这里的“精确”是指尽可能地使内、外选区都靠近对象的边缘区域。


图30

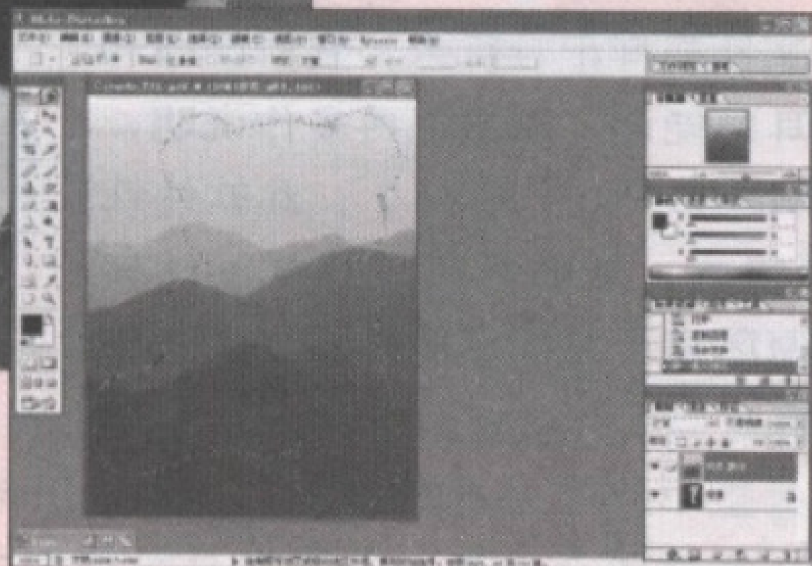

图29

图28

B.绘制完内部、外部选区后，在工具箱的“过渡区复杂度”列表中，根据过渡区中前景色和背景色的复杂程度，选择合适的选项（图26），然后点击“Process”按钮开始“抠”图。抠完图后，点击菜单“File”→“Export”将抠完的图保存为.psd文件，以便于下面的Photoshop 7.0处理。

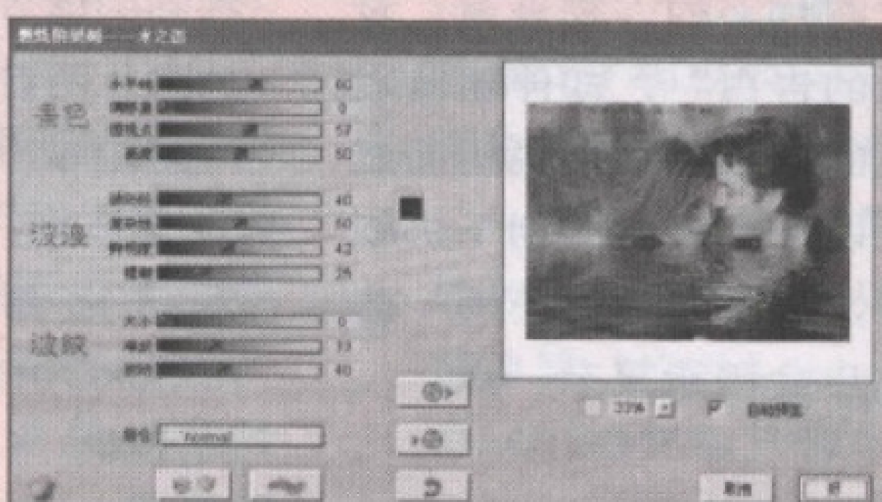
C.启动Photoshop 7.0，打开刚刚保存.psd文件和预替换的背景图像。选定背景图像用菜单“图层”→“复制图层”命令将它粘贴在刚打开的.psd文件上，使用菜单“编辑”→“自由变换”命令调整背景图像的大小位置（图27）。

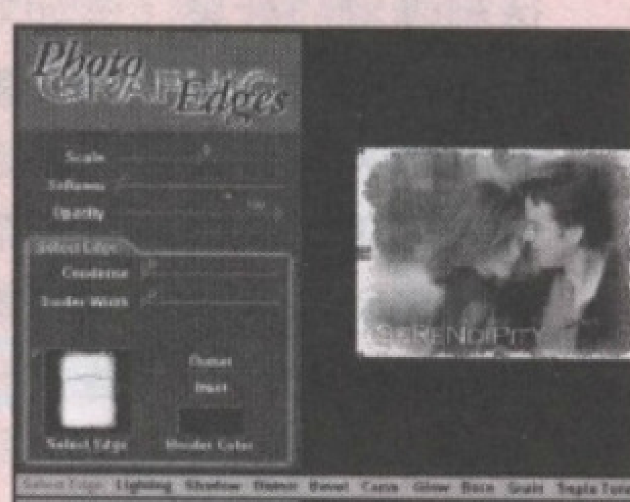
D.点击菜单“选择”→“载入选区”，在随之弹出的对话框中，“文档”选择原抠图文件，“通道”选择Alpha 1（图28），“确定”后编辑窗口将显示选区（图29）。点击菜单“编辑”→“清除”，抠图就出现在背景图上了（图30）。之后就可以根据需要导出.bmp或.jpg文件了。

②图片画面的特效：这主要依靠Photoshop与众多外挂滤镜的合作处理，就算是没有任何美术功底，通过鼠标简单地调整几下参数，也能实现极其眩目的效果。以下简单向各位推荐几个外挂滤镜，这些滤镜的使用相当简单，安装后只需在Photoshop主菜单中的“滤镜”中直接调用即可：


“Avbros”→“Avbros Puzzle Pro”，拼版图效果。


“Avbros”→“Avbros Page Curl”，卷页效果。


“Flaming Pear”→“Flood”，水平线及波纹效果，其倒影效果令人叫绝。


“AUTO FX”→“Photo/Edge”，边框效果。

使用滤镜对图片处理是相当容易的事情，而对于数码相片的一些处理如去红眼、色彩增益等都可以利用滤镜做到，所以就算不会美工，只要你会用鼠标、平时多收集滤镜，一样可以得到不错的效果。



图31

图32

2.声音的进阶处理

自己录制的声音由于设备及录音环境较差，环境噪声过多，本节声音的进阶处理将利用Cool Edit对声音文件的噪声进行清理。至于声音文件的合成剪接其实很简单，许多音频软件都能实现，这里就不多讲了。

①分析噪声。启动Cool Edit，打开一个要处理的“Waveform”音频文件（图31），可以看到编辑区所示的波形反映出要处理的音频文件的声波变化（看不见的请同前选择“Waveform View”）。一般来讲，噪声音量小于正常声音，基于这一判断，你先可以试听一下振幅较小的声音片段，看看它们究竟是不是噪声。注意在这里要找出的噪声片段必须为“纯噪声”，即未混有正常声音的声音片段。图中的“A段”就是这个音频文件的“纯噪声”片段了，这个片段的振幅较小，而且振幅变化相对较为平均。

②提取噪声样本。选取A段，进入菜单“Effects”→“Noise Reduction”→“Noise Reduction”，此时噪声级量窗口图中应当只有黄绿二色，否则应点“Flat”按钮还原。在弹出的对话框中点“Get Profile from Selection”按钮完成噪声样本的提取（图32）。为了方便说明，这里对图中的噪声级量窗口作一些说明：从左至右显示的是声音的低频部分至高频部分，红点代表噪声的最高振幅，绿点为最低振幅，而黄点显示用户自己设定的当前降噪级量。默认情况下（即未作调整情况下）“黄点”和“红点”是重合的，即“红点”不可见，在噪声级量窗口的下方有一条水平线，用于调节降噪级量，“黄点”位置会随其调整而改变。在图32中笔者为说明方便做了一些调整，事实上在取样时不需做任何调整，只需再点击“Close”按钮（记住千万不要点“OK”，否则就是不是取样而是除噪了）回到Cool Edit编辑模式即可完成取样。

③去除噪声。选取整个音频文件后再次进入Noise Reduction对话框。噪声级量窗口自动将刚才的提取样本载入（图33），为达到最好效果，在这里需要对降噪级量曲线进行一定的调节。调节并没有固定方法，需根据待调整对象及样本而定，多听多试就是唯一秘诀（点“Preview”按钮可预听效果）。这里用鼠标左键点击降噪级量曲线上下拖动建立A、B、C、D、E共五个参数点（参数点数量可根据需要随意建立，如果要消除这些参数点，可点击“Flat”按钮取消）。假设我们刚提取的背景噪声样本主要为低频噪声（这里主要靠你对噪声的听音来确定），因此可维持低频端的曲线不变，所以图中“A点”到“B点”的曲线保持默认值，即完全消除这一频段的噪声。如果你觉得低频噪声消除得还不够干净（这往往与“提取的噪声样本”不准确有关），可将“A点”和“B点”往上拉，这样整个低频部分的降噪级量就会被加大。与此同时，由于噪声在中高频段的音量并不大，因此对中高频段就不作过多降噪处理，毕竟降噪的级量是以损失声音细节为代价的，所以图中C、D两点的降噪级量都被拉低，这就意味着整个中高频段的降噪级量较小，原音的细节质量不会下降得太多。不过图中可以看出最后高频位置的“E点”要比原来的平衡位置略高，这是由于原录音文件中极少部分噪声属于高频噪声。一般所录制的语音中，高频细节其实并不多，因此，将“E点”略微提升，增大一点高频段的降噪级量，令高频也同样干净，而且对原音的保真度也影响不大。经过这样一个灵活的处理后，点击“OK”按钮，便得到了一个相对干净的音频文件，而声音质量损失也不大。看看处理完以后的波形图（图34），A段部分的振幅已经非常小了。

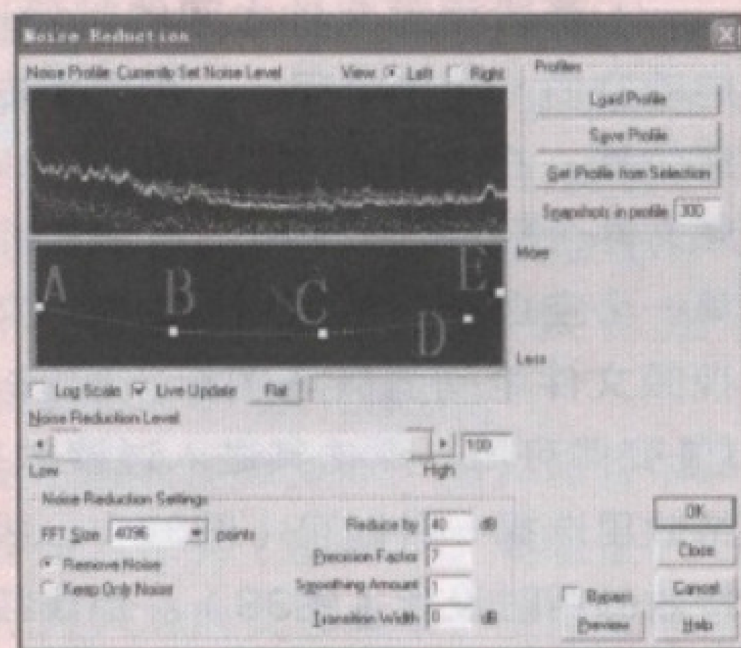
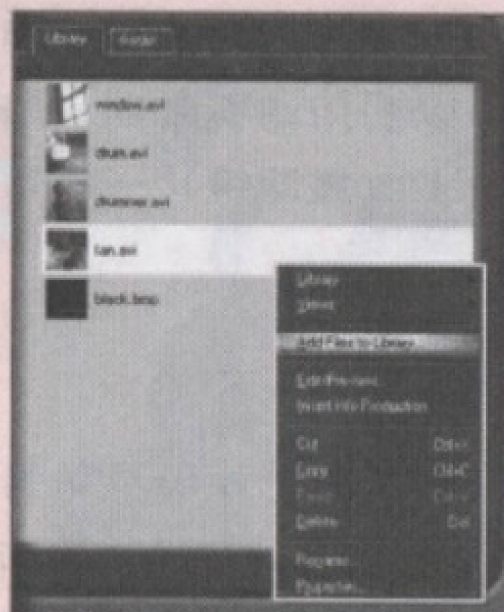


图33



图34



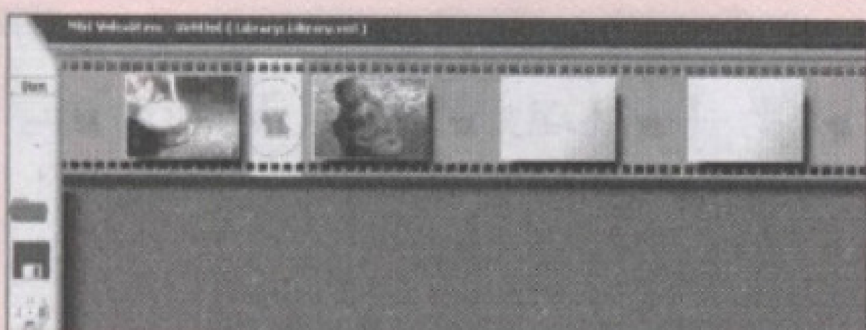




图35	图36
图37	图38

3.影像的进阶处理

同样的，拍摄下来的视频文件为避免枯燥，加入适当的剪辑、插入文字声音解说、特效转场都是必要的，这里使用的依然是MGI VideoWave Ⅲ，因为它操作较简单，大多数特效处理只需鼠标点选就能办到，并且许多摄像头和数码相机都附送这款软件。笔者手上这款只是标准简化版，少了一些功能和预先设定的特效模板，但对视频进行简单处理已足够。

①两段视频文件之间的转场：启动软件来到主界面。按 按钮启动空白“故事流程”。用鼠标右键单击界面左边“库”面板中的任意位置，在弹出菜单上选择“Add File to Library”，将要处理的视频文件全部导入（图35）。拖一个视频文件到软件上方“故事流程”第一个空白处，再拖另一个视频文件到下一空白处，用鼠标点击两个视频文件中间的转场图标（图36），视频控制台上的过渡效果图标 变得可用，点击其进入过渡效果设定控制台，在“Trans”的转场特效里选择一种即可（图37），视频控制台下方的面板上有转场过渡特效的用时设定（图38）。点击控制台上方的三角形播放键预览转场效果，最后点击“Apply”按钮完成任务。



图39

②为视频文件加上文字动画：单击“模式”选择器上的 “文本动画器”按钮。“文本动画器”控制台在“视屏”下方打开。在小的“文本编辑器”中，将文本输入，可使用回车键换行（图39）。然后通过“字体”设定字体。接着单击“视屏”下方的“Start”按钮。从“库”中的“TXT效果”面板点选一种效果，用于指定文本从哪个方向进入屏幕（图40）。单击“Hold”按钮，可以设定文字在屏幕上的停留时间。单击“Finish”按钮结束设定。点击“控制面板”上的“播放”按钮查看设置效果，最后单击“Apply”即可。

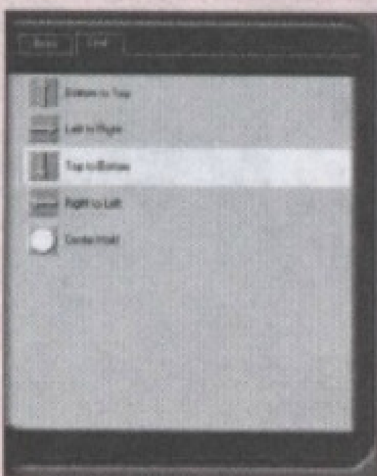


图40

最终制作篇

终于开始进行最终的贺卡DIY了，面对以上辛苦准备的大量素材，剩下的工作就是如何组织它们了。其实各种专用软件将使这一工作变得非常容易。

一、传统贺卡的DIY

不管怎么说，许多传统的朋友始终只能接受传统性的纸张贺卡，所以还是利用打印机输出自己设计的贺卡吧。这里的制作就非常简单了，你可以利用专门的软件排版，如笔者用的“非常好印”（图41）。当然用Word也足以实现此功能，只是调整打印没有专门的软件那么方便，也没有预先设定的模板。传统贺卡主要组成元素就是图和文，前面经过进阶处理的图片就可在这里发挥作用。

当然最终效果取决个人创意的运用，这里无须多说了，只推荐一款绿色软件“对眼神功”（图42）。大家都看过那种隐藏立体图吧，表面什么也看不出来，用眼睛作斗鸡眼式调整后才能看到立体的3D隐藏信息。呵呵，知道软件为什么叫“对眼神功”了吧？软件使用非常简单，选择背景图，也就是要隐藏的图片，选择前景图，就是表面看到的图，合成即可。将你的告白隐藏在玫瑰图后打印出来是个不错的主意哦，嘿嘿。



图41

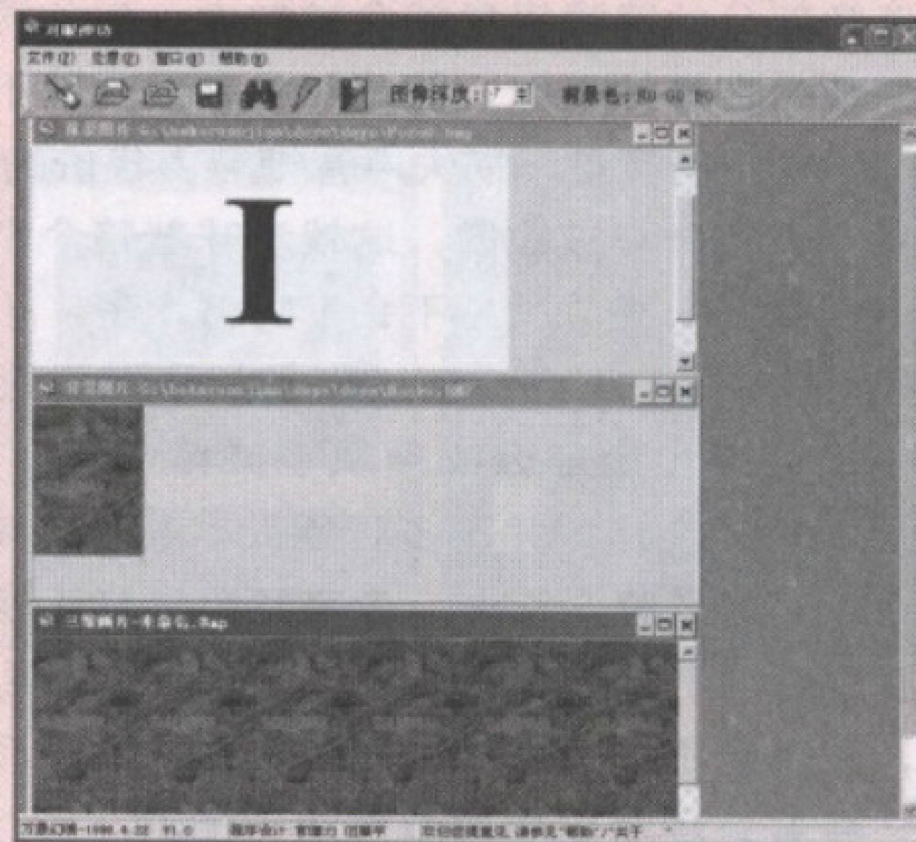


图42

二、电子贺卡的DIY

网络上有许多的电子贺卡制作软件，功能都差不多，这里推荐使用“金锋贺卡制作2002”，软件操作简单、功能强大。启动此软件，会被询问是制作普通贺卡还是互动贺卡，两者都带有一些预设的模板（图43）。选择普通贺卡，软件会给出一个制作向导（图44），完全步进选择式，只要移动鼠标在各制作步骤中选择你前面已处理好的素材，一张声色俱全的贺卡就生成了。互动式样的贺卡制作其实与普通式样的贺卡制作差不多，只是制作自由度更大，主要增加了事件发生设置（图45），将整个贺卡的浏览顺序与观看者的鼠标操作联系起来。



图43

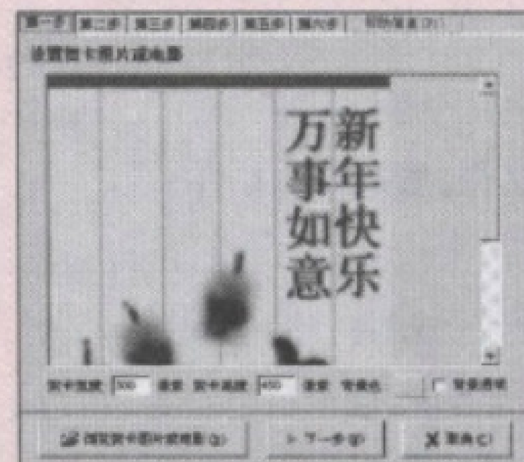


图44

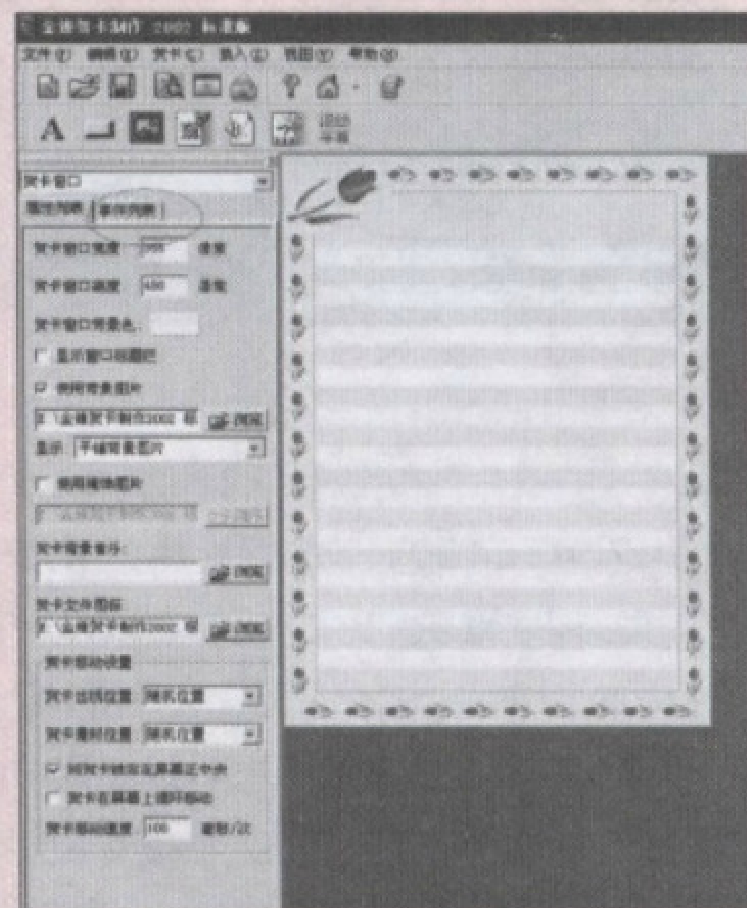


图45

对于软件的操作就没必要多费口舌了，但考虑到电子贺卡的网络传播特性，仍要注意电子贺卡的体积问题。将要制作的素材都转换成最小体积的格式，损失一点效果也是必要的，图片能用GIF就别用JPG，背景音乐一定用MIDI，语音要压缩成MP3，互动事件不要设置太多等，总之要调整到网络传输和质量间的最佳平衡点。这里最难处理的就是影像文件了，尽管软件支持AVI、MPG文件的直接嵌入，但我建议大家不要这样做，视频文件就算只有十几秒钟，其体积也不可小觑。

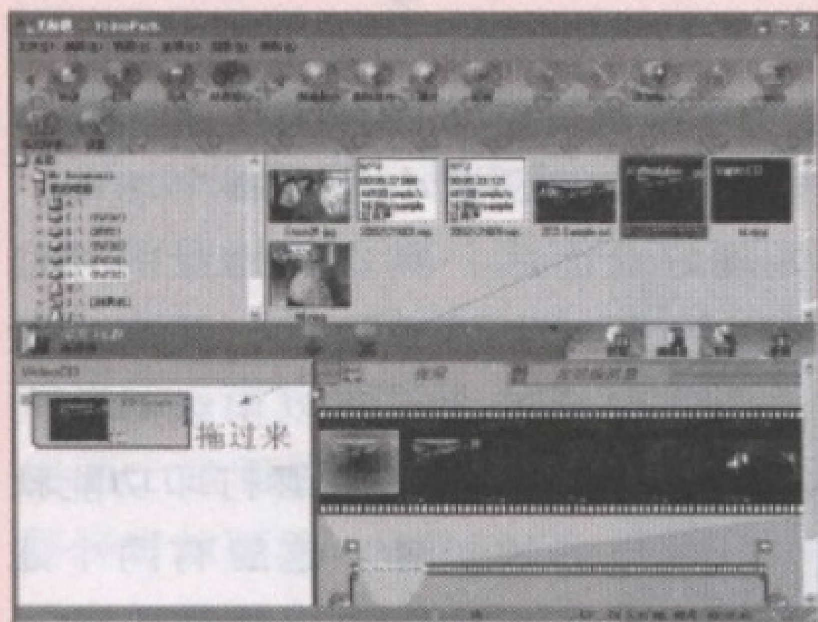


图46

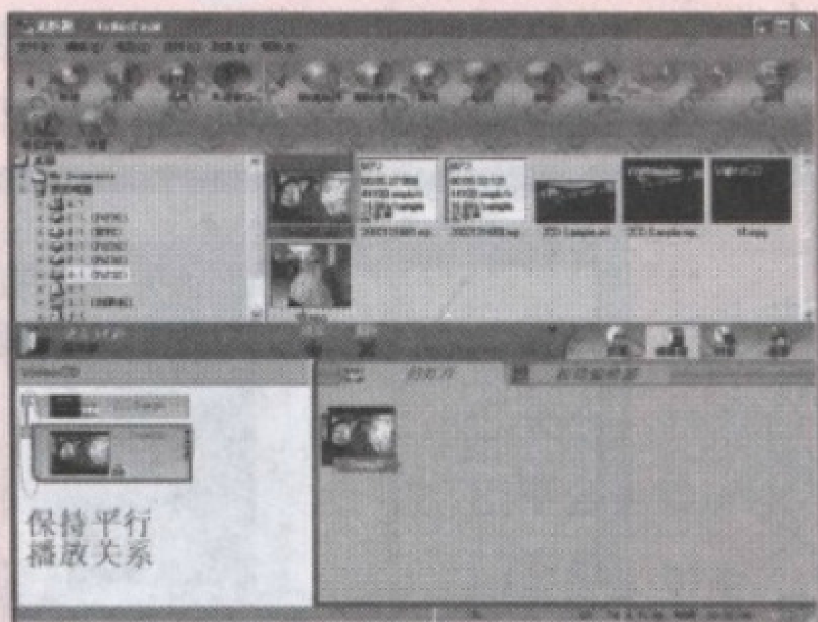


图47

三、交互式VCD的DIY

DIY这种贺卡的目的十分明确，自己身处异地，总让父母和亲人牵挂，让他（她）们看看自己的音容笑貌就是最好的安慰和祝福了。而长辈们操作电脑总是件困难的事情，所以刻录电脑上专用的光碟显然不合适，而刻录一张视频和电子相册混合的交互式VCD就是个不错的主意，毕竟VCD机大家都会用。这里使用的制作软件是VideoPack 5.1汉化版本。

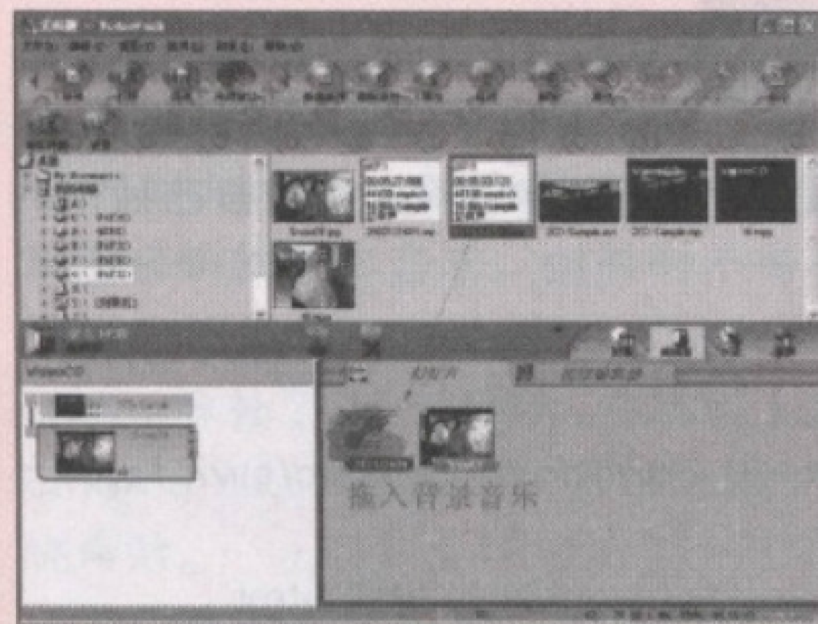


图48

启动VideoPack，选择制作VCD，找到要处理的视频文件、图片和音乐。先拖一段事先做好的短视频文件在VCD编辑器作为片头（图46），也就是VCD的第1个播放项。接着再拖入做好的1张图片作为VCD的交互菜单，注意要和片头保持平行的播放关系（图47），这是VCD的第2个播放项。然后在菜单图片的右方编辑区拖入一段音乐文件作为背景（图48），接着双击这个音乐图标弹出播放设定的属性面板，选择“在最后图片显示时结束背景音乐”。双击菜单图片可以设定图片的某些显示方式、显示时间、使用边框特效等参数，这里就不多说了，自己试吧。要注意的是一个播放项目只能添加一个音乐文件，所以想要连续播放几首音乐，还是在做素材处理时先将它们剪接在一起。

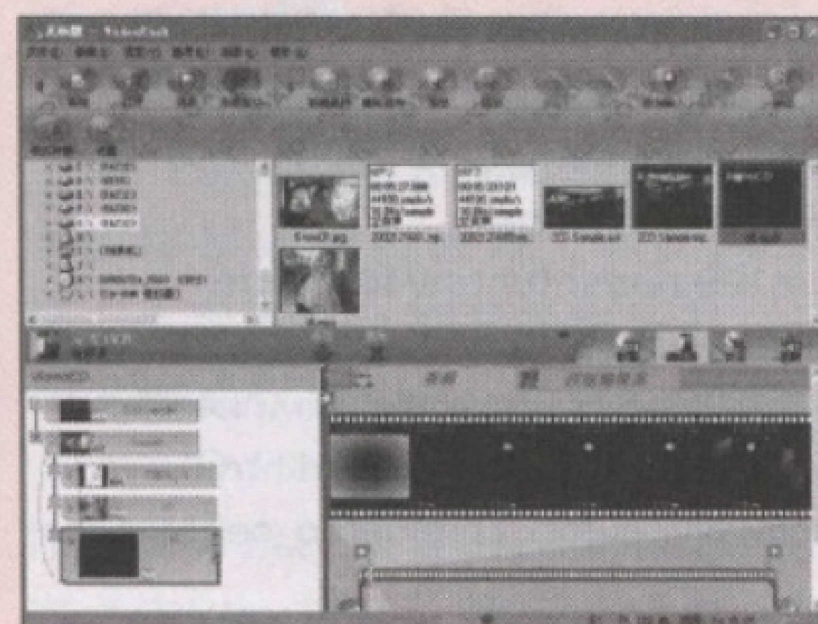


图49

接下来就是制作VCD的主要播放项目了，这里是想制作包含有一个电子相册和两个视频文件的VCD，拖入一张图片在菜单图片项目的下方，作为菜单播放项的第1个子项目（电子像册），分别拖入另外两个视频文件作为菜单播放项的第2、第3个子项目（图49），注意与上面的电子像册是平行关系。这样在观看VCD时就可使用遥控器上的数字键1、2、3进行选择播放。单击第1个子项目，即电子像册，右边编辑区还只有拖入的这张图片而已，将其他图片也一并拖入这里吧，再拖入一段音乐文件作为背景乐。这里要注意的是背景音乐的播放方式和图片显示方式的设置，记住电视PAL制式尺寸为704×576，NTSC制

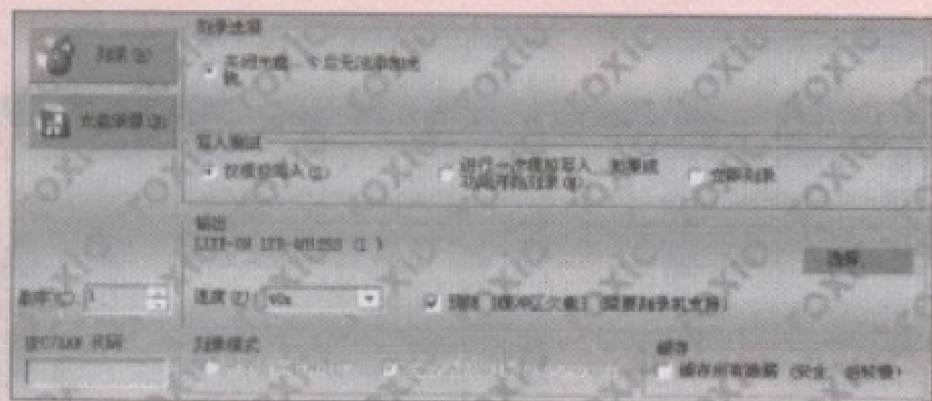


图50

式为704×480，如果图片的高宽比不是4:3，显示时就会产生拉伸变形，所以在准备图片素材时就应处理好这个问题。

全部设定完成后，不要急着刻录，先用软件的“制作光盘镜像”命令制作一个虚拟镜像，然后用软件附带的VCD播放模拟器试用一下，最后检查一下错误，如果没有问题，就在菜单中选择刻录吧（图50）。

四、可爱小光盘的DIY

同样是刻录光盘，这里的对象就不同了，那种大大的光盘送给同龄朋友就太不IN了，尤其是自己有电脑的朋友。看看这种小刻录光盘（见前图），形状多变，圆形、方形、心形等各种形状都有，而且盘面上一般都印刷着漂亮的图案，一个字：酷。

这里的刻录方法就灵活多了，可依然按照上面的方法刻录电子相册VCD，也可刻成电脑使用的数据光盘。当然光盘的容量会依据它的具体形状而定，笔者能找到容量最大的圆形小光盘也就80MB，所以自己规划着用吧。由于电脑数据光盘的可操作手段更大，你可利用一些软件制作光盘使用的调用界面，或放入贴心的小游戏等，最终效果取决于你的心思了。

笔者这里送大家一个博得心爱MM璨然一笑的办法。去下载一个玩笑类的绿色小软件（网上到处都有下载，平时留心一下就可以）。将软件的运行程序及相关文件刻录到光盘上，设计一个Autorun.ini文件，让光盘进入光驱后自动运行该软件。Autorun文件极简单，你可以随便找一个自运行的光盘拷贝一份修改，也可自己写一个：使用记事本程序，在第一行写上“[autorun]”，回车后加入第二行，其格式为“open=待自动执行程序路径\程序名.exe”，Autorun还有其他参数，这里就不多讲了。设计好后将Autorun文件刻录到光盘的根目录下即可。这样，MM收到贺卡后一放入光盘就落入你的陷阱，至于效果如何就要祝你好运了。

贺卡制作之成品篇

贺卡终于DIY完成了，在最后派送前要提醒你注意包装，就算是小礼物也不要忽视包装，这对最终的效果有很大影响，当然电子贺卡不用包装了，传统贺卡本身就是包装，这里指的主要是两种光盘的包装。

如果是小光盘，它的形状和盘面都十分靓丽，最好的外包装就是购买光盘时可一起购买的透明光盘盒，两者放在一起简直就是绝配（图51）。只要适当用打印机和不干胶纸打印一些可爱贴配上就行了。

图51

大的光盘麻烦些，首先是盘面一般都是光秃秃的很难看。所以先去买一些120mm的光盘贴纸（图52），然后用打印机打出设计好的图案，并将其贴在光盘上。可使用“光盘工坊 CD MATE”这款软件附带的“光盘彩妆”软件（图53），有大量设定好的贴纸打印设定模板，你也可以根据你买回来的贴纸来自定义模板。只要设置好模板，软件的操作倒没有难度，当然有一些小技巧，这里就不一一说了，只提醒大家将模板对应图形宽、高设置大些，内圆径设置小些会事半功倍。

图52

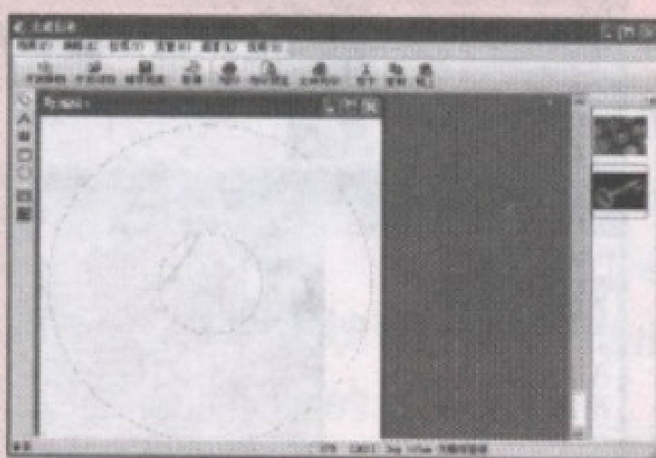


图53

处理好盘面后，其次是光盘的外包装，由于光盘面积较大，使用光盘盒后体积会更大，所以用纸封套为好，用VideoPack的封套打印功能就可以制作好的封套。这里有两个建议，一是使用纸张可以选择那种一面光、一面毛的薄牛皮纸，打印时采用黑白图案，效果非常酷；其次如果封套中间要采用透明天窗，那种微波炉用的保鲜膜是很好的选择，直接用胶水仔细贴好就行了。

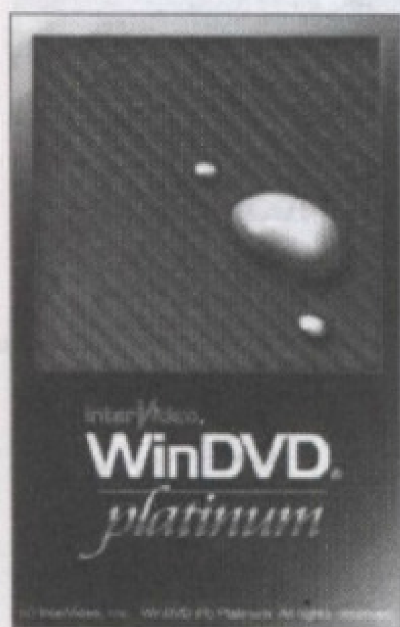
至此，贺卡的DIY终于告一段落，祝愿大家都能DIY出自己独特的卡片，GZ先发卡去了。P

本文部分软件下载地址：

VideoWave 4.0：http://taiwan.cnet.com/download/pc/swinfo/0,2000032013,11007692s,00.htm
TMPGEnc V2.59.47.155：http://www.skycn.com/soft/3995.html
Ulead SmartSaver 3.0：http://download.pchome.net/php/dl.php?sid=5492
Blaze Media Pro 3.03：http://www.onlinedown.net/blazemediapro.htm
Knockout 1.5：http://soft.km169.net/soft/html/2446.htm
金锋贺卡制作 2002 V2.0 标准版：http://www.skycn.com/soft/4499.html
非常好印2.50：http://www6.163.com/software/item/0,2157,4053_9,00.html
对眼神功 1.2：http://www.onlinedown.net/deye.htm
Roxio VideoPack v5.1：http://soft.km169.net/soft/html/4071.htm
Cool Edit Pro 2.0：http://download.pchome.net/multimedia/audio/9228.html
Avbros Page Curl、Puzzle Pro：http://www.avbros.com/english/downloads.html
Flaming Pear Flood：http://www.flamingpear.com/download.html
Auto FX Photo/Graphic Edges：http://www.autofx.com/demo_center.asp

王者风范——WinDVD Platinum

□**类型**：视频播放 □**版本**：4.5
□**大小**：18.9MB □**授权**：共享
□**平台**：Win9X/2000/XP
□**下载**：http://webdownload2.intervideo.com/windvdplatinum/p001/Enu/WinDVDPlatinum.exe



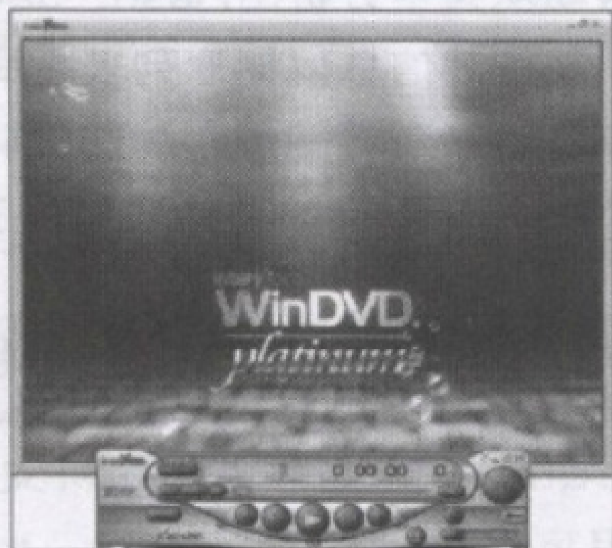
更沉稳的王者风范

在沉寂了近半年之久后，Intervideo公司发布了全新的WinDVD Platinum版本。作为和PowerDVD齐名的DVD播放软件，WinDVD在许多人心中的地位是不可动摇的，其成名绝技就是成熟的技术和完善的功能。这次发布的铂金版也不例外，除界面颇有改观外，还加入了许多令人心动的新特性、新功能：

1.支持目前网络上十分流行的DivX格式，支持通用的WMA格式。

2.增加了许多视频效果，将DVD观看体验带入了新境界。如Movie effector使图像更加生动和纯净，"Abstract"可改变电影的全局感受。

3.Dolby Virtual Speaker：这一技术使用先进的心理声学原理，使用两个音箱就能创建5.1环绕音效环境，WinDVD用户只需两个音箱就能享受家庭影院环绕音效带来的快乐。



WinDVD全新的播放界面

4.SRS TruSurround XT Headphone：DVD用户现在能在电脑前享受5.1多声道音轨的电影音乐，但有时不得不用耳机聆听，而耳机只提供2声道立体声。TruSurround XT Headphone填补了这一缺憾，在耳机上提供Immersive、Cinema-like、Deep、Rich Bass等令人惊讶的虚拟环绕声效。

5.高质量音频解码：WinDVD Platinum支持96kHz/24bit音频解码，该阶段音频是演播室质量级的，歌手出专辑就是这样的效果——96kHz/24bit就像用一张温暖的音乐之毯将你包裹起来。

6.Language Mate：WinDVD不仅可用来娱乐，它同样是理想的教育工具，将语言学习变得更简单。当观看自己喜爱的电影时，在Play按钮上点击一下就能打开Language Mate，设置时间后，WinDVD Platinum会循环重放6、12或18秒，直到你听懂为止。要退出Language Mate模式，只需再次点击Play按钮。使用此功能一段时间后，相信你的外语水平会有很大提高！

新年伊始，最新的《工具快报》跟大家见面了。虽然《软件新天地》已经成为过去的名词，但这一年中我与它已感情渐浓，这么长时间一直忍着一句话没有对各位说，今天不妨一诉：呵呵，我实在是很热爱这个栏目！这也是我长久以来在网上跑上跑下，整天唯恐天下不出新软件的最大原因。栏目的名称已经更改，其方向也愈加"实用"。软件固然要求新，但更要是一款合手的工具。这给了自己一个压力，同时也想着，得更加努力做好今后的每一期栏目。然而我的工作动力还来自于各位读者朋友的反馈，希望各位读者朋友对我、对这个栏目多提批评意见和宝贵建议，在这里做个承诺——我会认真回复每位朋友的来信，并积极改进我的工作。最后再次感谢大家的支持……

■河北 李岩

工具快报

图像处理好助手



——ACD mPower Tools

□**类型**：图像处理 □**版本**：1.0
□**大小**：9.69MB □**授权**：试用
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**下载**：http://files.acdsystems.com/english/downloads/acdmpowertools/acdmpowertools.exe

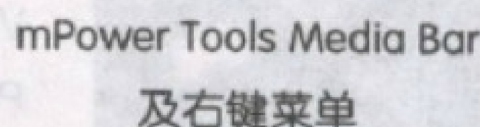
ACD mPower Tools扩展了Windows的数字图像功能，在Windows下查看图像元数据和缩略图可为你节约不少时间。可用它搜索并快速拖动图像文件到Photoshop中进行处理，还可通过鼠标右键菜单对图片进行预览和批量编辑。来看看具体功能：

1.查看更多的格式和元数据：软件可查看的对象包括图像、视频和音频。ACD mPower Tools在后台自动运行，你在察看媒体信息时无须再打开其他程序。许多Windows通常不支持的专业格式，如CanonRaw、PSD、Kodak Photo CD和AOL ART等，软件都能轻易实现实时浏览。查看媒体文件时能列出你需要的详细资料，在媒体文件上右击即可对其进行预览，并可用ACD mPower Tools的Photo Viewer/MediaPlayer打开所需文件。

2.在其他程序中快速搜索和查看文件：想在Photoshop、PaintShop Pro或其他程序里快速浏览图像文件么？ACD mPower Tools的Media Bar（媒体栏）是个可调整大小、可隐藏的媒体浏览器，能快速搜索和显示文件。可将Media Bar嵌入适合你习惯的位

置，用快速热键或鼠标来显示或隐藏它。你可用便于参考的25%、50%、75%、100%、150%和200%模式察看高质量的缩略图，浏览各文件夹而不用离开目前所在的程序。另外，还可使用Media Bar为常用的图像工具如快速搜索工具、图像浏览器等创建快捷图标。

3.强大的右键菜单：使用ACD mPower Tools的右键菜单，可节省预览视频、音频和图像的时间。右键菜单功能很丰富，你可利用其获取媒体文件的简单资料如尺寸和文件大小等，完成批量编辑操作，还可对媒体文件直接做简单编辑，如针对图片可旋转、调整大小、重命名、修改日期、转换到其他格式、调整单张或多张图片的曝光；针对音频可快速添加、编辑；视频方面则可直接从其中截取图像。利用右键菜单还可进行快速打印并在输出中包括文件信息、创建幻灯片和壁纸、通过E-mail发送自动优化处理的图片。



mPower Tools Media Bar及右键菜单

网页007——WebPage Spy

□**类型**：浏览器增强　□**版本**：2003
□**大小**：1.23MB　□**授权**：共享
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**下载**：http://www.webpagespy.com/wpgspy2003democn.zip

WebPage Spy使用界面及源代码提取窗口

作为一个网页制作者、美工或程序员，当看到一个漂亮的Flash或一个精巧的JavaScript功能时，总想获得SWF文件和JavaScript源文件，供自己学习和分析。WebPage Spy就是一个帮助挖掘这些宝藏的工具，它能够在浏览器显示一个网页时自动从其中分析出Flash、JavaScript、Style Sheet、图像、Applet、链接等，并将其信息以树形列表方式显示出来；在其中任何一个列表项目上用鼠标点击就可查看图像和浏览代码，并可顺手将自己喜欢的文件保存到指定的目录中。WebPage Spy还提供了许多增强IE功能的附件，是个出色的小帮手。

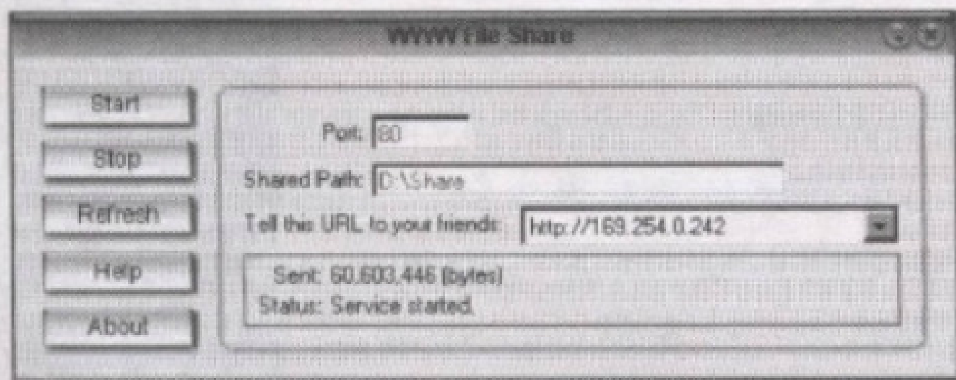
（感谢读者 朱顺炎 推荐，他将获得由我们提供的精美纪念品一份。）

NVIDIA的重拳——nVDVD

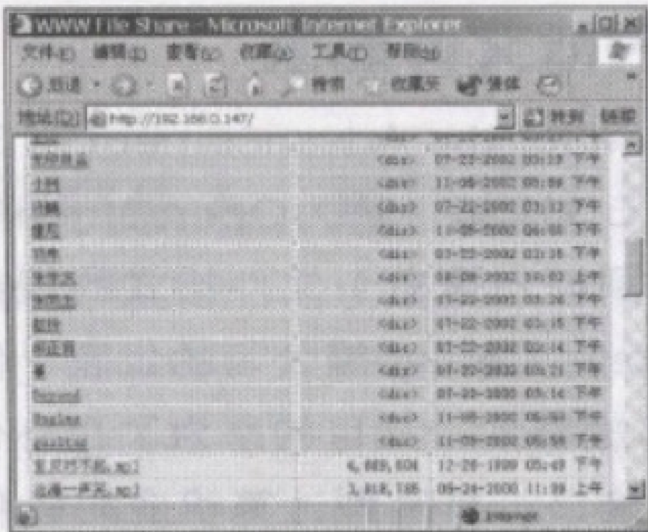
□**类型**：视频播放　□**版本**：2.22
□**大小**：7.08MB　□**授权**：试用
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**下载**：http://download.nvidia.com/downloads/NVDVD/NVIDIA_NVDVD_2.22_Trial.exe

让人望眼欲穿的NVIDIA nVDVD终于正式发布，比起以前泄露出来的内部测试版，新版本在功能和稳定性上作了很大的改进。nVDVD是一款全功能多媒体播放器，支持Play List，允许用户定制MP3播放清单，创建有背景音乐的图像幻灯片。nVDVD 2.22支持VCD/SVCD/DVD等影像光盘，支持包括DivX在内的各种主流视频音频格式；可实现平滑播放，具备数字缩放、过滤优化等先进特性；支持最新的Dolby Digital 5.1、Dolby ProLogic II 和LPCM等音频标准；另外还具有音频视频截取、书签浏览器和卡拉OK功能；值得一提的是，nVDVD是通过微软WHQL和杜比认证的，软件的强大稳定毋庸置疑！与其他显卡厂商开发的播放软件不同，nVDVD支持目前各种主流显卡，但要想获得最佳的视觉体验，还是建议使用NVIDIA显卡——毕竟NVIDIA是专门为自己的产品做了优化的。此次的新版本改进了系统兼容性，改进了对DirectX 9的兼容性，提供包括简体中文在内的多语言支持。

nVDVD播放界面



WWW File Share简单而强大的操作界面



WWW File Share生成的漂亮的文件浏览页面

共享无国界——WWW File Share

□**类型**：服务器　□**版本**：1.40

□**大小**：500kB　□**授权**：免费

□**平台**：Win9X/NT/2000/XP

□**下载**：http://www.wfshome.com/download/wfssetup.exe

WWW File Share是完全免费的服务器软件，可让你随时跟朋友共享文件。你所需要做的只是指定包含有待共享文件的路径（如“e:\mp3”）和端口（你可以使用默认端口或忽略它），然后按下Start按钮，你的电脑便会变成服务器，而你的朋友无须安装这个软件或其他同类软件，就能通过浏览器（IE/Netscape/Opera等）访问你的电脑。使用过程中，只需简单的两步就可以把本地机器上的文件放到网上供朋友下载，是传送文件的好工具，非常适合初学者使用！这里需要提醒的是，在局域网中的客户机器不具备外界可访问的IP，因此即使开启了本地的文件共享服务，也只能供处于同一局域网内的机器访问，局域网外的机器则无法对你的机器进行访问。

（感谢 mawei 推荐，他将获得由我们提供的精美纪念品一份。）

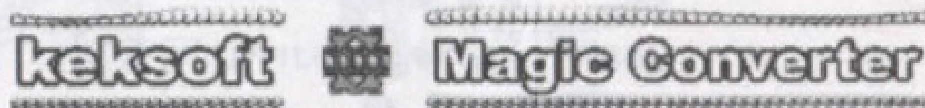
奇妙的转换魔法——Magic Converter

□**类型**：图像转换　□**版本**：3.0

□**大小**：1.13MB　□**授权**：共享

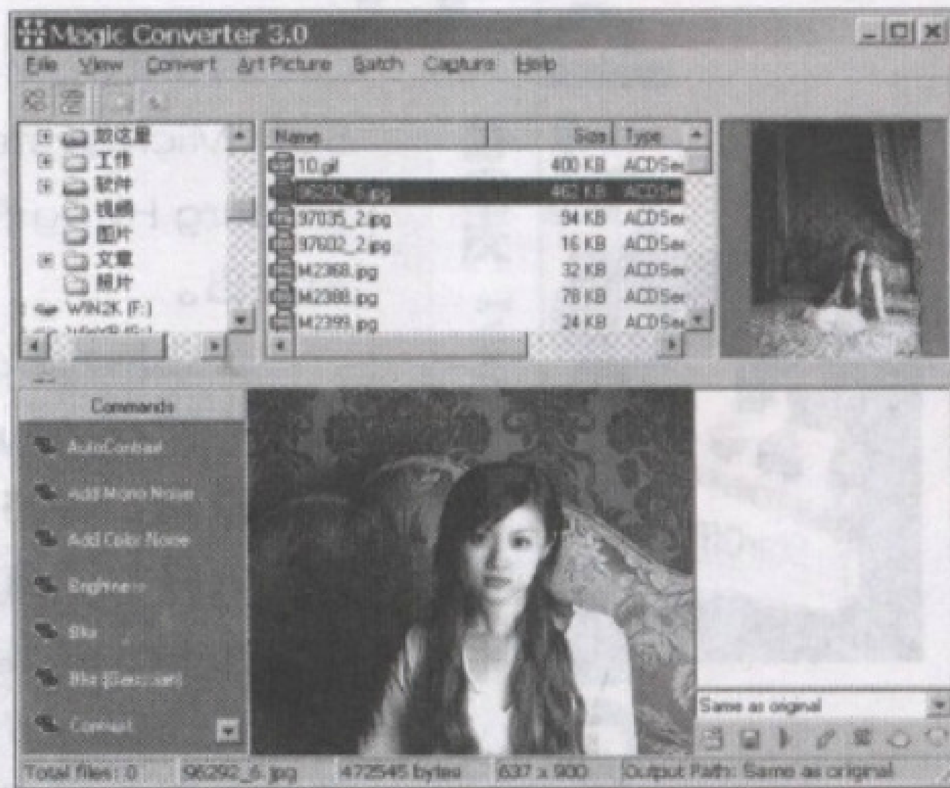
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP

□**下载**：http://www.keksoft.com/down/mc3setup.exe



Magic Converter是一个功能强大的图像转换软件。它包括图像浏览、批量转换、批量脚本转换、字符画转换、图像优化及捕捉图像6大部分。软件完全可以让你定制脚本，然后根据脚本对图像进行批量转换，图像转换支持的输出格式有：bmp、jpg、gif、png、tif、pcx、wmf、emf、tga、ico和wbmp。可用此软件利用已有图片或自行输入字符创建ASCII字符画，其支持的输出格式有html、txt、rtf和mmc，包括彩色和单色模式。支持Windows右键菜单，还可自定义右键菜单。图片优化功能值得一用，能为你提供特殊用途下的小容量文件。软件还能将图片转换成可执行文件，不用安装看图软件即可直接浏览。

（感谢 KekSoft 推荐，他将获得由我们提供的精美纪念品一份。）



Magic Converter功能强大的主界面

软件升级快报

Babylon-Pro 4.0：著名翻译软件，新版本采用全新字典，对专业术语的翻译更加精确；OCR识别系统得到了进一步增强，能更准确地对图片上的单词进行翻译；单词拼写检测功能得到了强化，另外新版本的界面与系统托盘图标都作了改进。下载地址：http://www.babylon.com/files/babylon40_eng_chs.exe。

DAEMON Tools 3.26：小巧强悍的虚拟光驱软件，最新版本改进了驱动安装，新增对BWA文件的支持，修正了一些小Bug。下载地址：http://www.daemon-tools.org/downloads.htm。

HyperSnap-DX 5.01.01：功能强大的图像捕捉工具，新版本对安装文件作了改进——尺寸减少了近30%，另外修正了上一版本的小Bug。下载地址：http://www.hyperionics.com/downloads/d2/HS5Setup.exe。

SnagIt 6.1.3：著名抓图软件，此次升级增加了捕捉不规则窗口的功能，预览窗口工具栏得到改进，同Office XP可更好兼容，此外还修正了一些Bug。下载地址：ftp://ftp.techsmith.com/pub/products/snagit/snagit.exe。

业界动态

OpenOffice将采用XML开放文件格式

结构化资讯标准推动组织（OASIS，Organization for the Advancement of Structured Information Standards）的成员组成了一个工作小组，将为OpenOffice项目开发一个XML（eXtensible Markup Language，可扩展标示语言）文件格式的规范。此工作小组包括了来自Arbortext、Boeing、Corel和Drake Certivo等公司的代表，他们试图将文本、电子数据表和图表等统一为一种标准的数据格式，其目的是为了在办公软件和其他使用XML语言的应用软件之间建立一个交互接口。桌面型计算机应用软件市场90%以上由微软公司控制，然而作为OASIS的一名成员，微软公司没有加入到这个工作小组中。微软Office产品经理Simon Marks说："如果这个工作小组确实让我们感到对客户有必要，我们会加入的，然而现在我们暂时先看一下形势（just wait and see）。"

OpenOffice是一个办公软件包，它是一个开放源代码的项目。针对Linux、Windows、Solaris和Mac操作系统，OpenOffice都提供了相应版本。不少企业，包括Sun公司在内，都在此源代码的基础上开发了适合自身特点的版本。

SUN将推出StarOffice软件的Java开发工具



为协助企业客户自定制、扩展办公软件桌面应用，进一步与微软Office作正面竞争，SUN Microsystems公司将推出StarOffice软件的Java开发工具。SUN StarOffice工程主任Joerg Heilig表示，此开发套件（SDK）预计在2003年中跟随StarOffice 6.0升级版一起推出。

企业用户经常会使用宏指令进行部分文书作业的自动化工作。在微软的Office中，宏指令采用Visual Basic for Application（VBA）书写，由于容易学习，许多员工都可自行撰写，并将程序和同事分享。而SUN此次推出的StarOffice开发工具则专门针对已有Java经验的商用软件工程师。"有些公司会希望限制客户端的自定制功能，因为他们希望一般员工能专心在工作上，不必分心于一些其他功能。"Heilig表示。此外，将Java当作StarOffice的程序撰写语言，可让客户充分利用Java的安全功能：Java的安全模式会限制程序可操控的计算机区域。

目前这一开发套件的测试版可在http://www.openoffice.org下载，OpenOffice是StarOffice的开放源代码版本。

新版Windows操作系统将统一文字处理程序



微软新一代操作系统"Longhorn"将于本年度开始测试，2004年完成。由于基于XML，这一操作系统将对数据的存储及使用带来概念上的转变。Giga分析师恩德勒表示："可能除了Windows NT以外，这是Windows有史以来最大的变化。"Longhorn将采用新的数据存储系统，将根据文件名或内容安排数据的位置。恩德勒表示，这甚至能提高1T（1000G）以上硬盘的工作效率，这种硬盘预计将在2004年上市。

微软还认为，不需要对各种文字处理文件建立不同程序。微软要采用单一程序处理Word、表格、电子邮件等文件。这不仅将改变Windows，还将改变Office套装软件。微软CEO巴尔默已经在公开的计算机产业报告中证实了这一消息。但一些分析师认为，不管这种新界面有多诱人，微软可能高估了用户改变习惯的意愿，更别说安装新软件的成本了。

批量信封轻松制作 Word与Outlook协同工作

■重庆 Ivan.Luo

过新年的时候，我们需要给不同的人寄送新年贺卡，举行活动时亦需向亲朋好友发送邀请信函。此时我们都需要制作一些信封。数量少的时候，我们可以打开Outlook，对照里面的“联系人”逐个设计信封，再一个一个打印，其中的邮政编码填写显得较麻烦，不过勉强还可对付过去；但数量一多特别是成百上千的时候，一个一个地设计便十分繁琐。事实上MS Office为其组件之间交换数据做了不少的设计，这里只要让Outlook和Word协同工作，像这种批量制作的累人活，会奇迹般地变成轻松惬意的事，而批量制作信封其实只是一个具体应用的例子罢了，你还可以用类似的方法节省更多的时间与精力。下面让我们一起看看这一具体的实现过程。

一、从联系人、通讯簿中导出收信人资料

经常使用Outlook的朋友，一般会将联系频繁的朋友的资料输入到联系人中保存。现在要给这些人发信，第一件要做的事情就是把他们的邮编、地址、姓名导出，这里要将其导出为MS Excel格式。

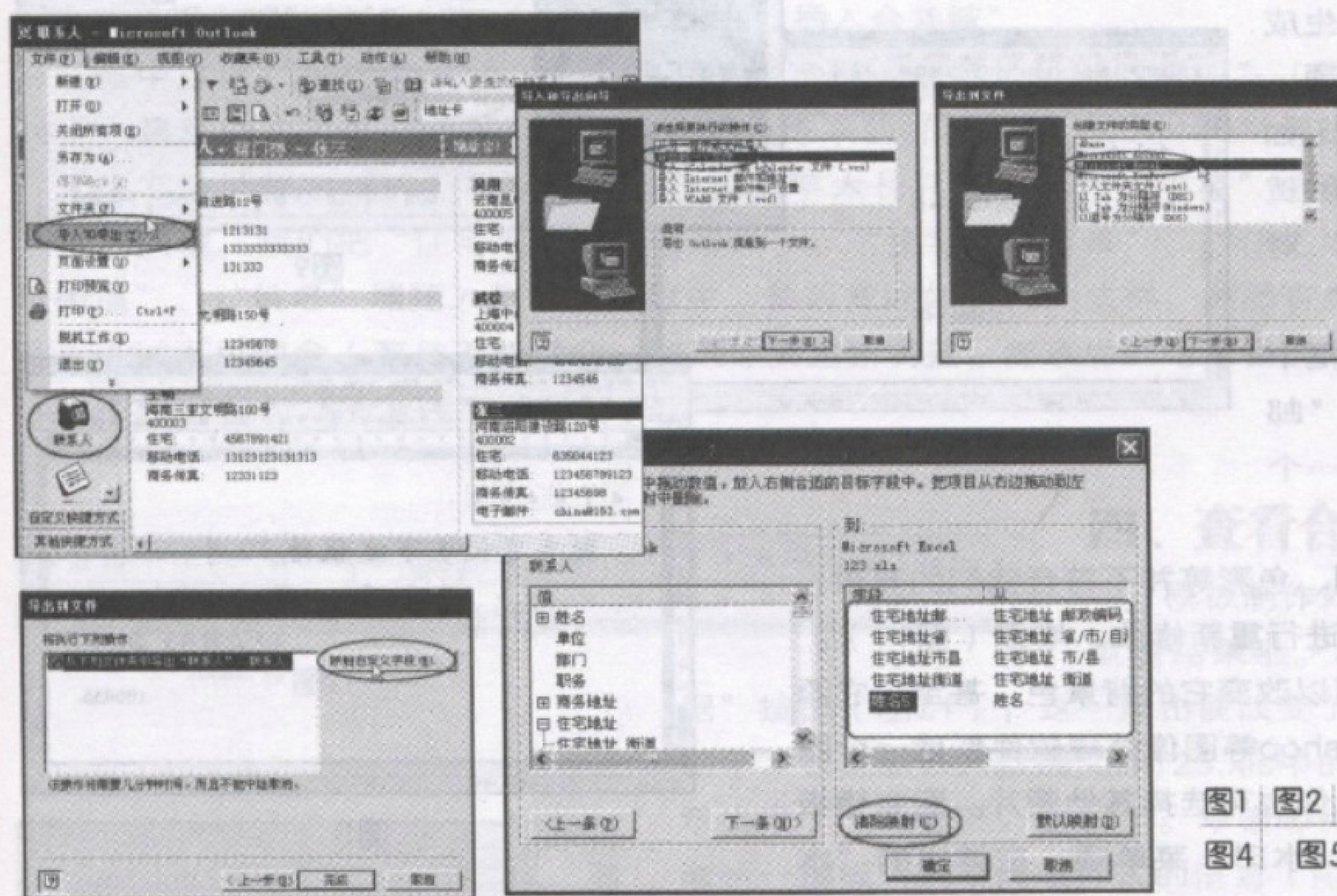


图1 图2 图3
图4 图5

启动Outlook 2002，单击“Outlook快捷方式”中的“联系人”快捷方式，右边主窗口便会出现已有的联系人资料，然后单击“文件”→“导入和导出”（图1）。在弹出的“导入和导出向导”对话框中选择“导出到一个文件”项（图2），单击“下一步”。进入“导出到文件”对话框，在“创建文件的类型”中选择“Microsoft Excel”（图3），继续“下一步”。接下来的两步会让你选择“联系人”和文件保存位置及文件名，这里我们将文件保存为“123.xls”。在最后一步的对话框中单击“映射自定义字段”（图4）。在“映射自定义字段”对话框中单击“清除映射”按钮，再把左边框中的“住宅地址邮政编码”、“住宅地址省市自治区”、“住宅地址市县”、“住宅地址街道”、“姓名”字段拖入右边框中（图5），“确定”后回到图4所示界面，单击“完成”即可。

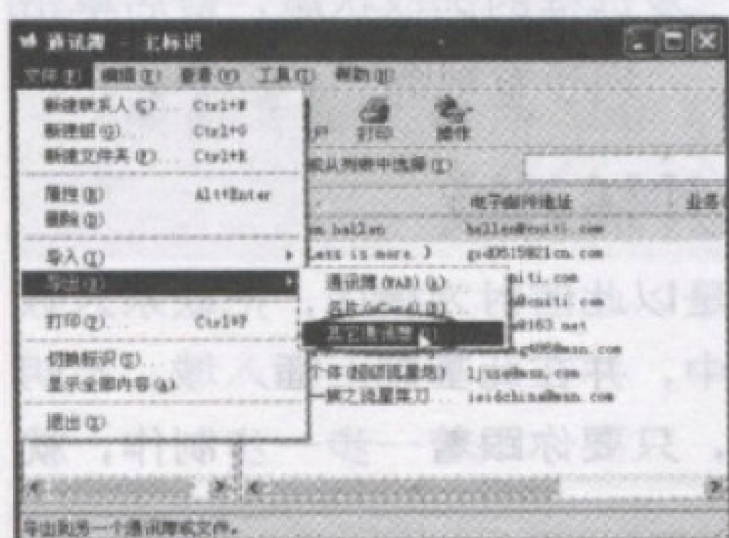
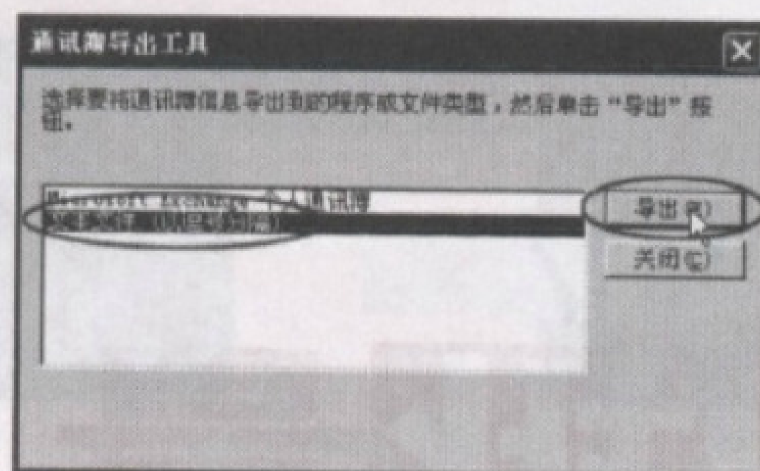
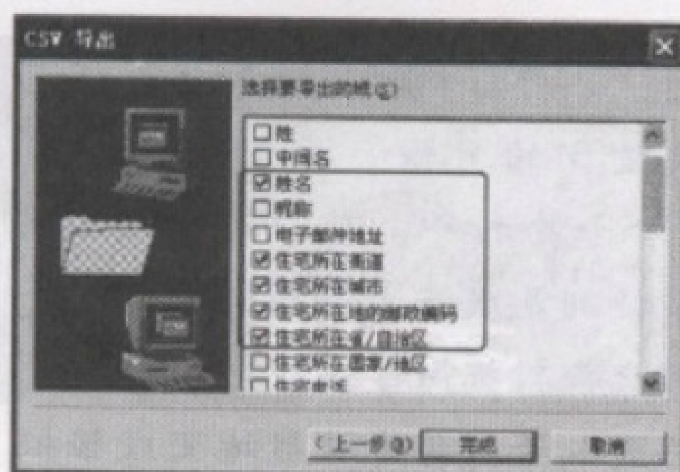


图6

另外，有些朋友喜欢使用Windows的通讯簿保存联系人资料，这时我们就需要打开通讯簿。选择其中的一个标识，单击“文件”→“导出”→“其它通讯簿”（图6），在弹出的对话框中选择“文本文件”项，然后单击


图7

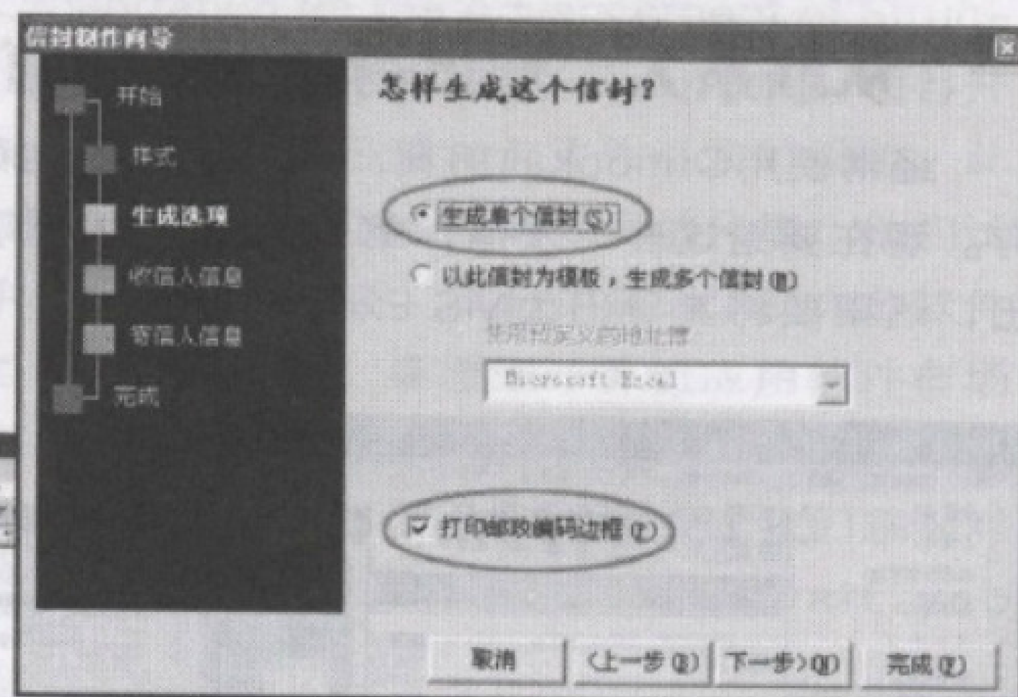

图8

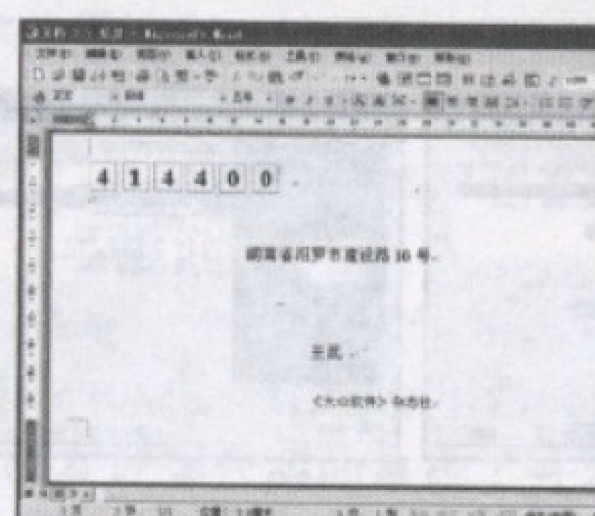
“导出”按钮（图7），接着选择文件的保存位置。在“CSV导出”对话框的“选择要导出的域”中，“√”选“姓名”、“住宅所在街道”、“住宅所在城市”、“住宅所在地的邮政编码”、“住宅所在省/自治区”项，取消其他项的选取状态（图8），最后单击“完成”即可。而对于用Excel和Access保存联系人资料的朋友，这个过程就省略了，因为你的联系人资料本身就是一个Word域功能可以导入的文件。

二、用Word的“中文信封向导”创建一个信封

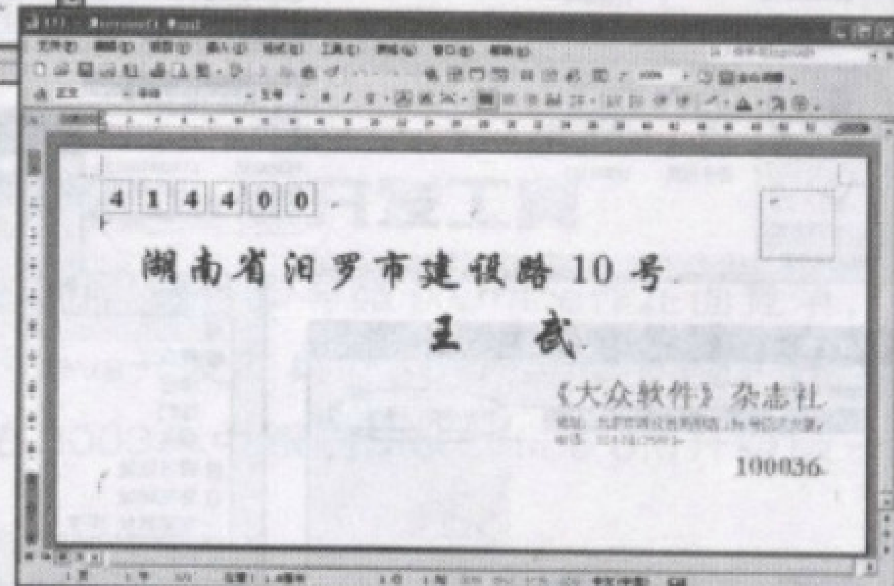
联系人资料准备好了，接下来就是利用Word 2002的“中文信封向导”创建一个信封作为模板。

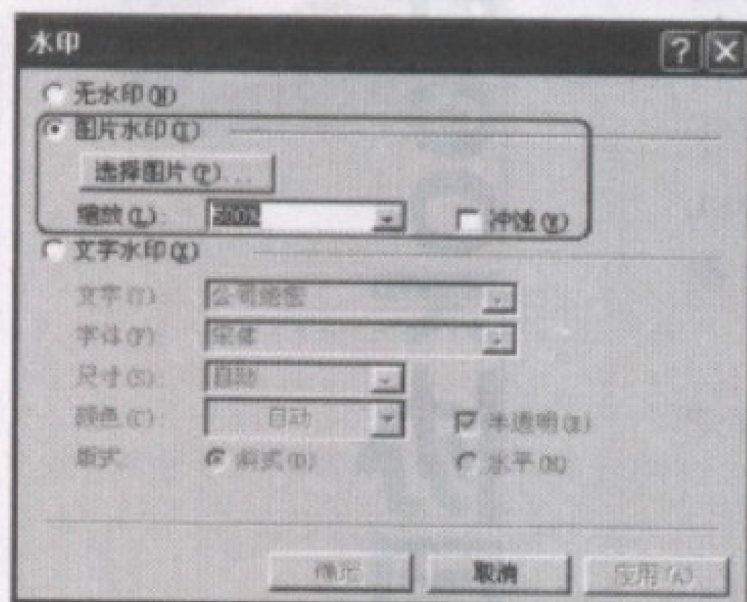
启动Word 2002，单击“工具”→“信函与邮件”→“中文信封向导”。在弹出来的向导对话框中单击“下一步”，选择一种信封样式，这里我们选择“普通信封5”，在“生成选项”对话框中点选“生成单个信封”项，并打“√”选“打印邮政编码边框”项（如果你要为信封添设图案背景或生成漂亮的贺卡可不选此项，图9），在“收信人信息”对话框中填入收信人的“姓名”、“地址”、“邮编”项目，在“寄信人信息”对话框中填入寄信人的“姓名”、“地址”、“邮编”项目，最后单击“完成”便生成了一个信封（图10）。

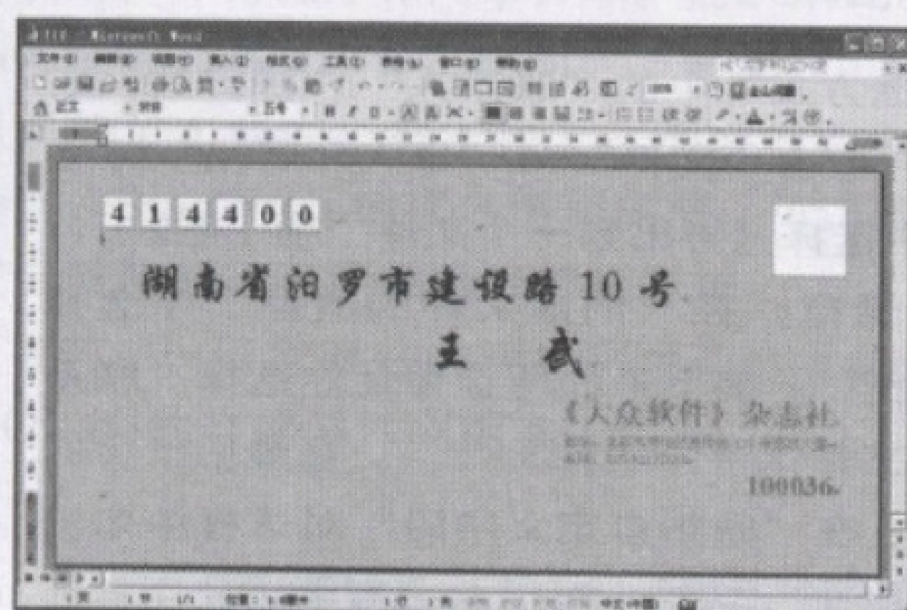

图9

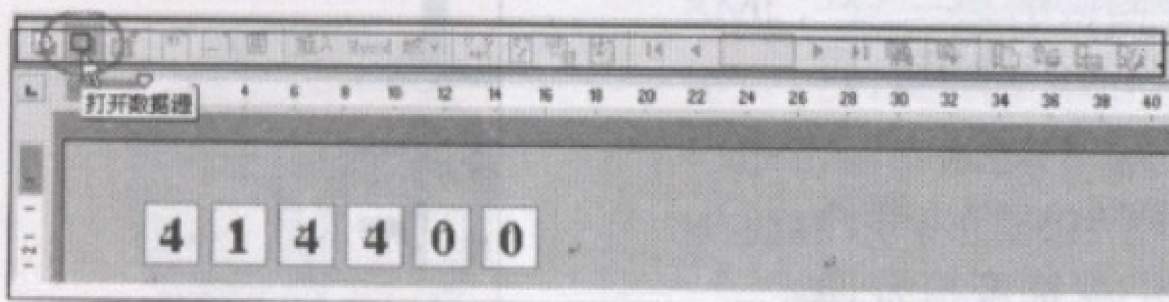

图10

自动生成信封的封面字体、组件排列、色彩等并不符合我们的要求，于是利用Word强大的文字处理功能对它进行重新修改、增删（图11）。默认情况下生成的信封是白色的，我们可以改变它的背景色，甚至给它添加图案。首先准备一张图片，或用Photoshop等图像处理软件新建一个图像文件，这里使用的是一个纯色背景图，你也可选择其他图片。回到模板信封文档，单击“格式”→“背景”→“水印”菜单项，在弹出的“水印”对话框中点选“图片水印”，单击“选择图片”按钮（图12）。在弹出的对话框中选择准备好的图像文件，插入后回到“水印”对话框，如果图像文件比较小，可在“缩放”框中选择大一点的比例（如500%）。另外，如果你打“√”选“冲蚀”复选框，背景色可能会比较淡，为了加深背景色，建议取消“冲蚀”复选框的选取状态，最后单击“确定”，你将看到图13的效果。


图11


图12

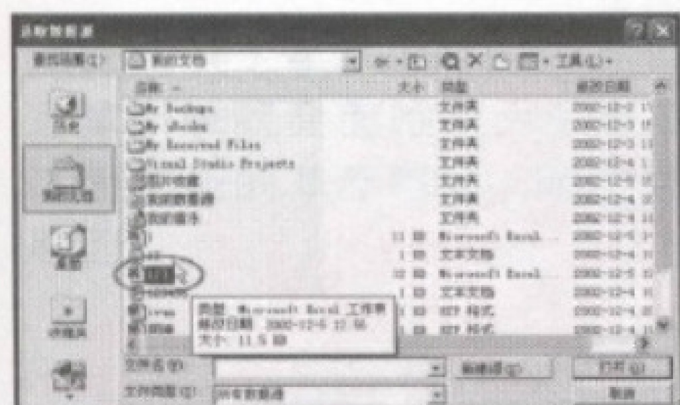

图13

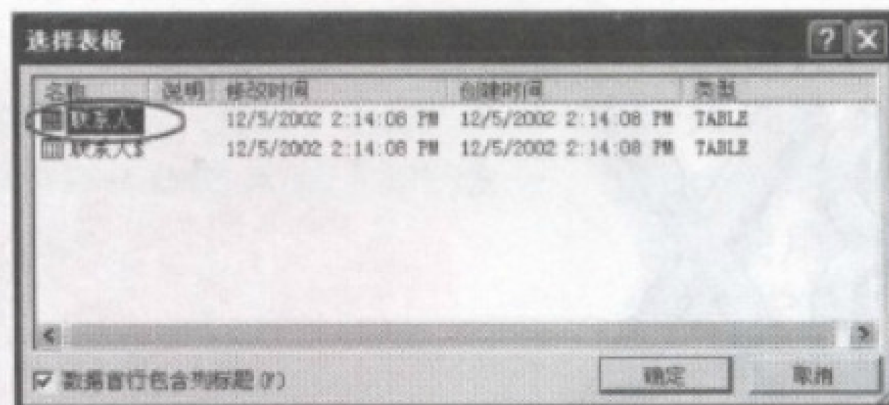

图14

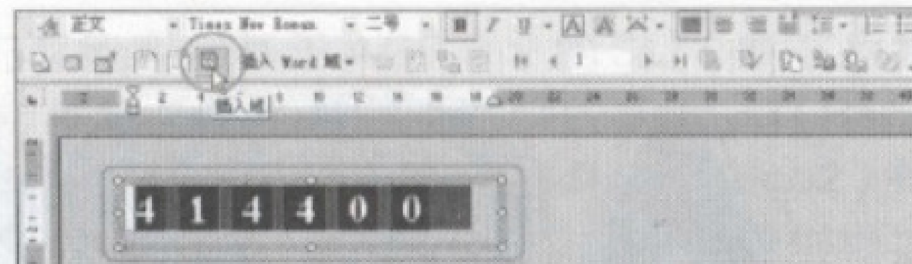
三、导入联系人数据并插入域

信封创建好了，接着就是以此信封为模板，把联系人数据导入到Word 2002的文档中，并在此基础上插入域。不明白域的读者朋友也没有关系，只要你跟着一步一步制作，就能渐渐体会这一概念。

在图13的信封文档中单击“工具”→“信函与邮件”→“显示邮件合并工具栏”，调出邮件合并工具栏，此时邮件合并工具栏上只有前两个按钮是活动的（图14）。单击邮件合并工具栏上的第2个按钮（“打开数据源”按钮），


图15


图16


图17

在弹出来的“选取数据源”对话框中选择我们从Outlook中导出的联系人数据文件123.xls，并单击“打开”（图15）。在“选择表格”对话框中选择第一个表格，然后确定（图16），这样联系人数据便导入到了Word文档中，此时邮件合并工具栏上的所有按钮也都变成可点击的。从Windows通讯簿中导出的联系人数据文件，以及用Excel和Access保存的联系人数据文件可按同样方法导入到Word文档中，在此不再赘述。

用鼠标选中邮政编码“414400”，单击邮件合并工具栏中的“插入域”按钮（图17），在弹出的“插入合并域”对话框中点选“数据库域”，再在“域”中选择“住宅地址邮政编码”（图18），最后依次点选“插入”、“关闭”，原来的邮政编码“414400”便被“《住宅地址邮政编码》”所代替，因为文字太长只显示了“《住宅”（图19）。同理，我们把“住宅地址省市自治区”、“住宅地址市县”、“住宅地址街道”、“姓名”域插入到模板信封中，最后变成如图20的式样，虽然有点乱，不过不用理会（而且不能理会，如果你要重新调整，那最后的结果会被你弄得面目全非），接着往下做就好了。

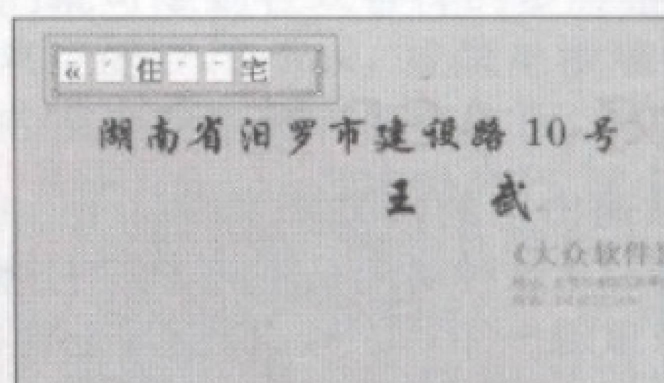
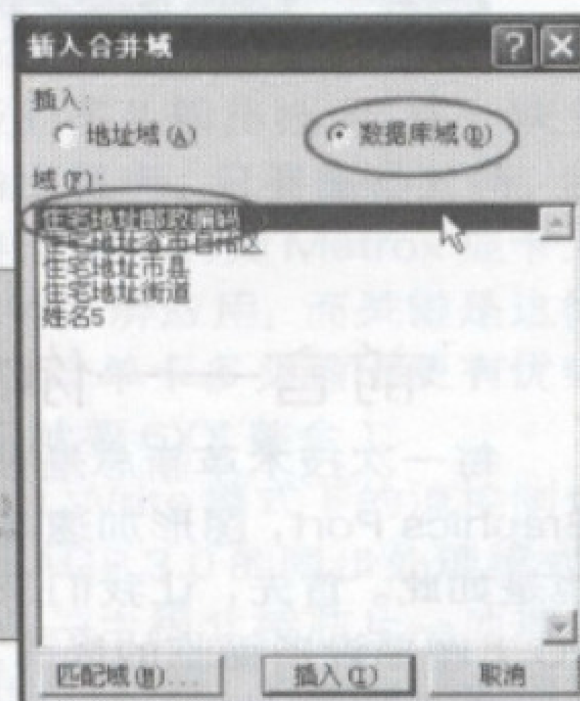


图19


图18

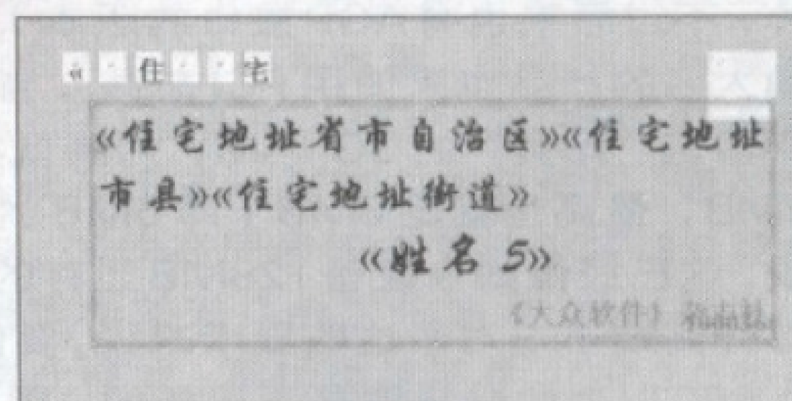


图20



图21

四、查看合并数据并打印

模板制作好了，联系人数据也导入进去了，接下来就看结果啦。单击邮件合并工具栏中的“查看合并数据”按钮（图21），这一点击便改变了一切，原来凌乱的信封重新变得整洁亲切了，它把联系人数据文件123.xls中的第一条记录按照我们预先设计的效果显示出来了（即张三，图22）。单击邮件合并工具栏中的左右箭头，便可逐页查看统一模板下的不同收件人的信封（图23）。最后就是打印。点击邮件合并工具栏上的“合并到打印机”按钮（图24），在“合并到打印机”对话框中根据需要选择打印记录，单击“确定”（图25），进入“打印”对话框，选择并设置好打印机（图26），确定后便能看到成果了。

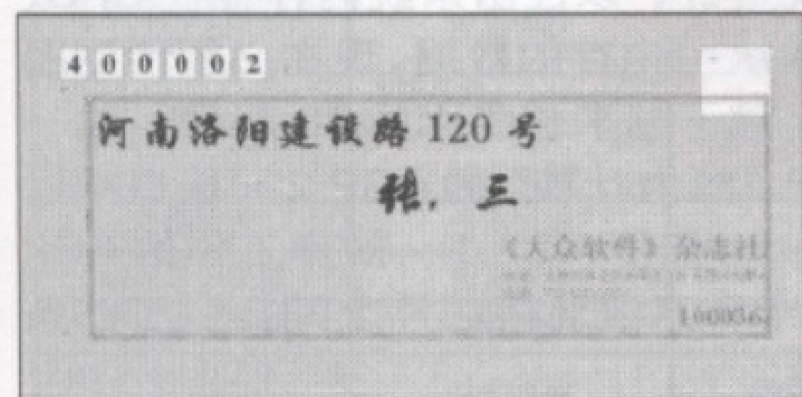


图22

通过以上例子可以看到MS Office各组件协同工作，所带来的工作效率的大幅度提高。随着社会信息化的进一步深入，各公司、单位对办公自动化的要求也越来越高，以后的公司办公人员绝不仅只是懂得快速进行文字处理、表格运算、报表制作。在信息化水平日益提高的各类无纸化办公的单位中，更需要那些能把各种复杂工作流程简单化、高效化的员工。办公软件的学习也不仅局限于单独学习一个个的组件，而应把它们联系起来，融会贯通。微软也势必将它的办公自动化革命进行到底，MS Office 11 Beta1版中便新增了Picture Library组件，说不定我们以后可以用MS Office批量打印背景图案不一、收信人各异的贺卡呢。

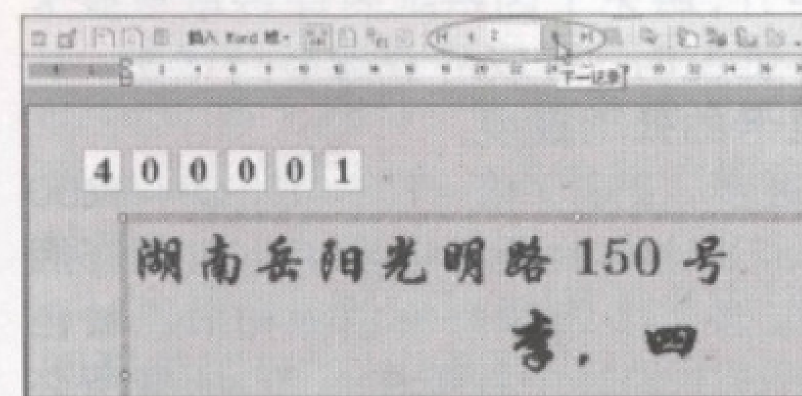


图23



图24

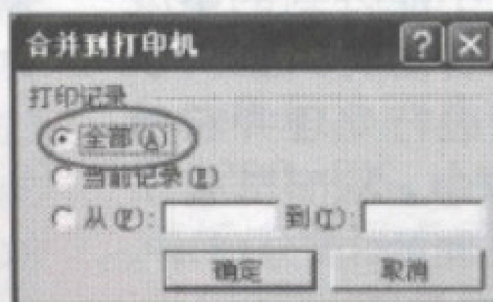


图25

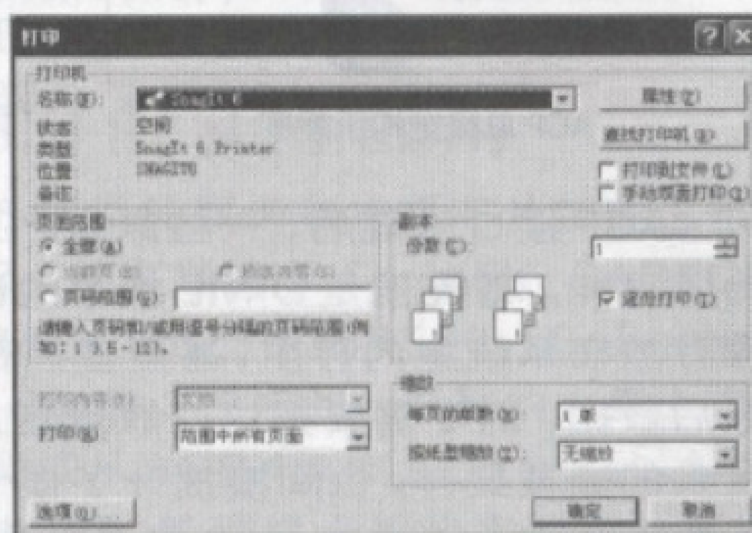


图26

AGP8X

——AGP时代最后的辉煌

■广东 ff

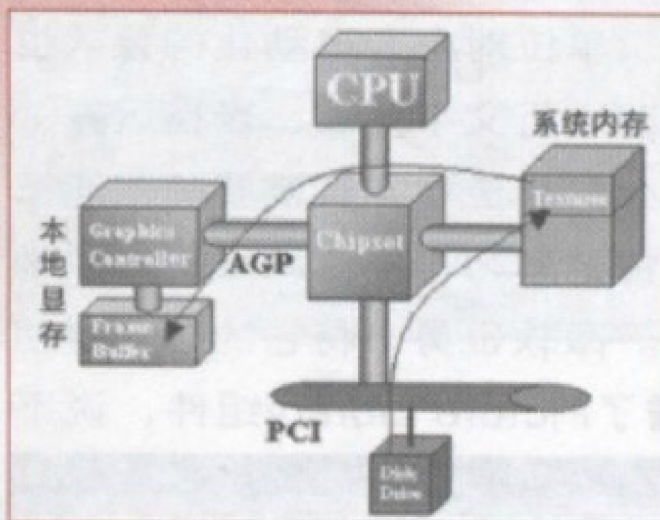
前言——你好，AGP技术

每一次技术革新总是被逼出来的，AGP(Accelerated Graphics Port，图形加速端口)这种前沿的图形加速技术也是如此。首先，让我们来重温一下AGP接口出现之前，PC上图形设备面临的局面。

在"遥远"的Pentium时代，即便是最高速的所谓"3D图形卡"，比如Diamond Viper330(NVIDIA Riva128芯片，不过后来也有AGP接口的版本)、3dfx Voodoo2等鼎鼎大名的产品也只使用PCI总线。当时3D显卡使用的显存多是"昂贵"的SGRAM，为降低其成本，一般仅配有4MB，最高也就是6MB(即6MB的Voodoo，就当时来说，这已经像如今配备128MB显存的RADEON 9700 Pro那样高端了)。对于这些显卡来说，要使3D游戏运行在800×600以上的分辨率是不可能的，因为其帧缓存(占用显存)大小，直接制约着它能显示的3D游戏分辨率。此外，这些基于PCI架构的"高速3D图形卡"性能还受着PCI总线拖沓缓慢的体系所制约。

PCI是一种总线，它允许几个设备共同使用这个总线，并允许它们抢占其他设备的带宽。PC上的32位PCI总线所能提供的带宽仅为4byte/s×33MHz=133Mb/s，而且这并不是完全提供给显卡使用，与显卡抢占带宽的还有10/100M网络设备、高速的IDE或SCSI控制器、软驱、USB接口等。在图形卡仍以2D加速为主的年代，这并不是太大问题，但当PC迈向3D世界时，大家开始发觉这不够用了。

最先被提出来的问题就是，显存太昂贵了(在当年的确是这样)。我们不能在显卡上加载太多的显存，可又想让3D游戏能运行在更高的分辨率下，并且有着更精细的人物和场景，但这势必要增加昂贵的显存容量。有没有能以低廉的成本增加"显存"的办法？能不能用容量比显存大得多的系统内存来充当显存？能否在系统中提供一条独立、高效的数据通路给图形设备使用呢？这就是最初的AGP 1×/2×接口诞生的目的。

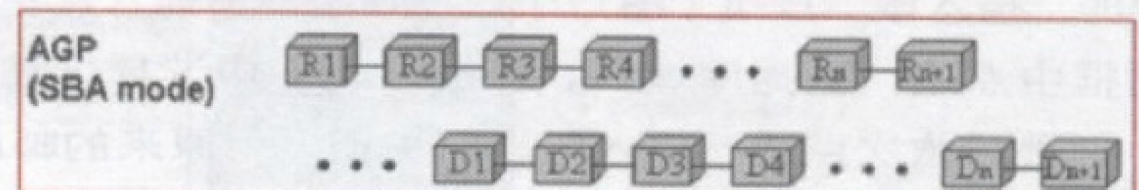


AGP总线结构示意图

AGP接口出现后，一些原来PCI显卡不能办到的事成为了可能。首先就是DIME技术的出现，它能将大型的纹理存放在系统主内存里，甚至直接在里面进行处理并获得最后数据，而不需要把这些纹理送入显卡中，从而节省了宝贵的板载显存，也间接提升了显卡可处理的3D分辨率。但实际应用中，多数AGP显卡通常只利用了AGP端口高速高效的特点，由于AGP端口工作在比PCI总线高得多的速度上，还支持流水线式的数据、地址处理方式，因此能提供相对高效的数据传输能力(在显卡需要从系统主内存里读取纹理数据的情况下)。



AGP流水式数据和地址读取操作



使用Side-band(边带寻址)模式后，传输数据量成双倍增加。

当然，事情总没有那么一帆风顺。在人们为节省显存成本而提出AGP技术的同时，显存的价格也一直在跳水，更重要的是，显存的速度在这期间获得了飞速发展。与此同时，作为系统主内存，也就是AGP GART(Graphic Address Remaping Table，图形地址重绘表)内存的系统主内存技术也有了明显进步，这样AGP 4×技术作为一个里程碑，出现在AGP技术发展的历史舞台上。

AGP 4×的出现和AGP 1×/2×的初衷完全不同，因为它出现的同期，另一个让PC 3D图形翻天覆地的技术也诞生了，那就是GPU(Graphic Processing Unit，图形处理器)。GPU能让显卡完成以往需要CPU才能实现的坐标转换和光影功能，也就是说，以往由系统内存传往CPU、并经CPU处理后传回系统主内存的数据，现在必须传到图形加速卡上进行处理。对于越来越庞大的3D场景，这一举措必然使当初性能已"颇为壮观"的AGP 2×接口难以为继。于是更高性能、以4倍于AGP 1×效率工作的AGP 4×出现了，它在图形卡和系统北桥芯片之间提供了一条1.066GB/s的数据通道。

除工作速度成倍增长外，AGP 4×还增加了Fast Write的技术，它可让CPU直接把处理完的数据经过主板北桥芯片传送到GPU中去，而不必像以前那样必须经过系统内存这一缓慢的中介，避免了因系统内存带宽与显卡或系统前端总线带宽不匹配时，造成的数据等待情况，从而最大限度地提升了显卡的处理速度。

然而，随着技术的进步，出现了像ATI RADEON 9700 Pro或NVIDIA GeForceFX这样的怪兽级显卡(它们都拥有8条像素流水线，并配备了多组像素着色器和顶点着色器)，它们会贪婪地从系统主内存中榨取生成3D场景所必需的顶点数据，并迅速地进行场景生成和着色处理；对于这种等级的显卡，任何想把纹理放入系统主内存进行处理的想法都是极端错误的。对于把速度放在第一位的顶级3D图形加速卡来说，板载显存的带宽通常达到或超过8GB/s，最顶级的显卡甚至能提供17.6乃至19.2GB/s这样"浩瀚"(仅对目前技术情况来说)的显存带宽，因此一旦纹理或顶点数据需要从系统内存(目前最强劲的系统

也仅提供了4.2GB/s的内存带宽）读取时，GPU那强大的运算引擎就会面临重大的数据欠载情况。因此，AGP 4×又面临新的革新需要，而这也是AGP 3.0技术诞生的唯一原因。

AGP 3.0（AGP 8×）——我们需要速度

下面先让我们来看一张表，它列出了AGP 3.0规格相对于旧有AGP体系的变更和优势：

AGP规格	AGP 3.0	AGP 2.0	AGP 1.0
信号电压	新的0.8V信号	1.5V信号	3.3V信号
协议	AGP2.0+一些改进和删减	AGP1.0 +Fast Write	流水式作业+源时钟同步
支持速度	8X、4X	4X、2X、1X	1X、2X
接口	1.5V通用	1.5V通用	3.3V
理论带宽	2.1GB/s	1.06GB/s	533MB/s、266MB/s

在上表中我们看到，与旧有版本相比，AGP 3.0规格的最大改变就是在性能（通路带宽）方面。由于AGP 3.0规格中允许AGP接口以8倍速率工作（这也是AGP 8×的由来），因此它提供了庞大的2.1GB/s带宽，虽然这和目前高端显卡的显存带宽相比算不了什么，但却代表了目前芯片组的最新技术高度。除带宽提升外，AGP 3.0相对于AGP 2.0还有其他一些改进：

改变	用途	主板芯片组变化	显卡变化
8X（533MT/sec）的数据传输速率和Side-Band地址传输	提高性能	需要	需要
平行处理，低电压驱动	提高性能	需要	需要
"长"处理功能移除	功能删减	需要	需要
非流水式地址模式	功能删减	需要非流水式地址模式	需要
高优先处理模式移除	功能删减	需要	不能使用高优先处理
一些处理排序规则上的变更	提高性能	可选	需要
3.3V AGP信号	功能删除，1.5V AGP信号仍在"通用"模式提供支持	不需要支持3.3V AGP	只需要按照AGP 3.0规格设计
周期校准	提高性能	需要	需要
动态总线倒置	提高性能	需要	需要
支持同步处理	功能增加	可选	可选
Fast Write模式下可改变流控制	功能增强	不需要改变	需要
多AGP端口支持	功能增强	可选	不需要
支持多页的GART映射	功能增强	可选	不需要

当然，这其中很多变化其实只是为让极高频率工作下的AGP 8×接口，有着更稳定和接近峰值状态的性能表现。但其中也不乏一些全新的理念，例如"多AGP端口"技术。

以前，大家谈起AGP显卡应该插到哪里，都会第一时间联想到白色PCI槽和CPU之间那条短短的灰色插槽——AGP槽。因为就目前来说，主板上的AGP插槽是唯一的，每块主板最多只能插一块AGP显卡，一直以来这都是"天经地义"。然而自AGP 3.0规格开始，协议中允许一块主板（一颗北桥芯片）在适当的设计下，可支持多个AGP端口，换言之就是几块AGP显卡，这事可新鲜了吧？

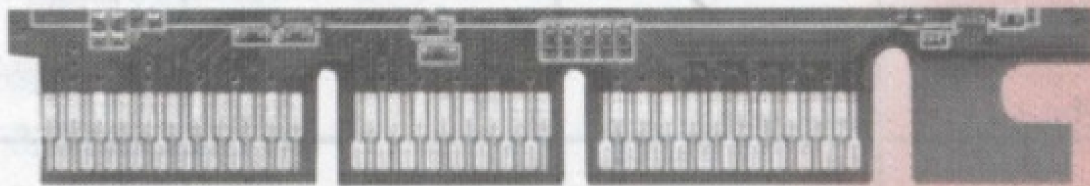
有人或许会想，在一块主板上提供两个或更多的AGP设备支持有什么意义呢？我们不都是在用一台显示器吗？其实不然，即使只有一台显示器，如果经过显卡和驱动的优良设计，我们就能实现基于AGP 8×的SLI（多芯片并行处理技术）。与单显卡双显示芯片实现的SLI（ATI Rage Fury MAXX）、或基于慢速PCI的SLI（3dfx Voodoo2）相比，使用AGP 8×接口、并拥有各自独立GART映射地址的AGP 3.0 SLI模式，能在现在的超高速3D显卡协同工作时，发挥出最高性能。

当然，多AGP端口并不仅局限于SLI这种应用模式，我们还可把它看成是基于主板的多头输出技术。在一块主板上插上两块甚至更多单头输出显卡，只要驱动支持，我们就可做到各式各样的多屏幕输出，例如Matrox显卡上常见的DVDmax，或是电视墙等多屏应用；而关键是这样的组合在性能和价格方面，都会比单卡多头输出更有优势（一块Matrox G200MMS显卡就要6XX美金）。

此外，支持同步处理和Fast Write模式下的流控制也是AGP 3.0的重要特色。所谓AGP 3.0的同步处理模式，其实就是一种先进的AGP设备→主板北桥芯片→处理器间的数据处理过程，并拥有预缓存机制，它能自动地控制这3个部件同步工作。例如，当处理器把处理完的数据写进系统主内存时，北桥芯片会把其中的部分数据放入写过式缓存中，而AGP设备此时也没有闲着，它会预先设置好缓存空间和区域，当CPU准备把处理完的数据向AGP设备写入时，AGP设备就可迅速从缓存中提取资料。通过这种先进的预处理机制，工作在同步模式下的AGP 3.0显卡几乎能获得与理论带宽相差无几的工作效率，前提是显卡和主板芯片组都支持此模式。不过这并不是AGP 3.0必备的工作模式，也就是说，不一定每款AGP 8×芯片组或AGP 8×的图形核心都支持此功能。

AGP 3.0的兼容性

有得必有失，在提供了极高的数据带宽和高效率工作模式后，AGP 8×接口和协议难免与旧有版本有所不同。但AGP 3.0规格为使现有厂商能在不增加多少成本的条件下，尽快推广这一技术，还是使用了与非常普及的AGP 4×显卡一样的插接口。



AGP 8×插接口

事实上由于AGP 3.0显卡的额定电压为0.8～1.5V，因此AGP 8×规格与旧的AGP 1.0模式不兼容，也就是说你不可能把AGP 8×的显卡插接到AGP 1×/2×规格的插槽中。而对于AGP 4×系统，当你把AGP 8×显卡插入其中时，它仍可工作，但会下降到AGP 4×模式，因此你还是只能得到1.06GB/s的带宽。反过来，AGP 8×插槽也只能向下兼容到AGP 4×的显卡，也就是说你不能把早期的AGP 1×/2×显卡插到新的支持AGP 8×的主板上。

AGP 3.0的实际应用

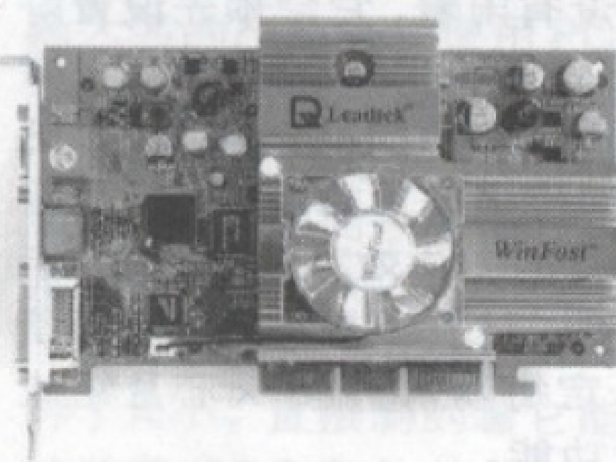
随着支持AGP 3.0规格的显卡和主板芯片组的上市，AGP 8×慢慢开始普及。从高端的GeForceFX、RADEON 9700 Pro到主流的RADEON 9000/9500、GeForce4 Ti4200-8X、MX440-8X和SiS Xabre系列的大量上市，都标志着显卡已基本完成从AGP 4×到AGP 8×的过渡。可以预见的是，未来发布的新款显卡都将采用这一新接口。还在使用基于AGP 1.0规格的主板（例如Intel 440LX、440BX、VIA MVP3等芯片组）的朋友，如果想通过升级

显卡来获得性能提升，那么可要注意了，这些新式的AGP 8×显卡并不能工作在你现有的系统上。

除此以外，VIA、SiS和NVIDIA也早已发布了支持AGP 8×的主板芯片组（VIA KT400、P4X400、SiS 648、NVIDIA nForce2），并且主板成品也于近期大量上市，而Intel刚推出市面的E7205芯片组也将支持这一模式（但据说这款芯片组在AGP 8×模式下有Bug，需要修正）。无论如何，现在我们似乎可以对AGP 8×的功用作出一个客观的评价，那么它到底能否对提升显卡性能起到立竿见影的作用呢？答案当然是——不！

从理论上说，AGP 8×提供了2.1GB/s的带宽，并采用了一系列新技术保证这一带宽的可利用性，然而对于未来两三年内苛刻精美的3D游戏来说，这点可怜得微不足道的带宽仅是杯水车薪，任何把纹理数据从系统内存中GART区域读取出来的尝试都将大幅度扼杀帧速率。从目前的情形看，新一代高端显卡普遍采用128MB显存，即便是主流产品也有64MB，并有128MB版本可供选择。主流显卡的显存带宽动辄达到6.4GB/s之多，而顶级的ATI RADEON 9700Pro的显存带宽更达到了19.2GB/s，其下一个版本使用DDR II显存后显存带宽更会成倍提升。在这种环境下，纵使AGP端口速度有进一步提升，但对实际帮助有多大呢？厂商们仍会选择尽可能从显存中获得所有的纹理数据。

当然，这提升的带宽对另一个日益增长的需要却大有帮助，那就是新式GPU担负了以往必须由CPU完成的三角形生成和场景设置的运算。但减免CPU工作的同时，却也增加了AGP通路的负担，现在除纹理数据、Z缓存数据必须由AGP端口存取外，顶点数据也需要由这条通路输入GPU进行运算，而当前这些高分辨率、高精度、采用大量三角形生成的栩栩如生的人物角色和精美绝伦的游戏场景，会使AGP通路的负担愈加沉重，而AGP 8×似乎不自觉中成为暂时缓解这一问题的救星。



支持AGP 8×的显卡——丽台WinFast A280 LE TD（GeForce4 Ti4200-8X）

下面让我们来看一个实际测试，我们将采用同样图形核心、核心和显存工作频率相同，但采用不同AGP端口的显卡进行一次测试，看它们在AGP 4×和AGP 8×下，性能到底会有多大差距。

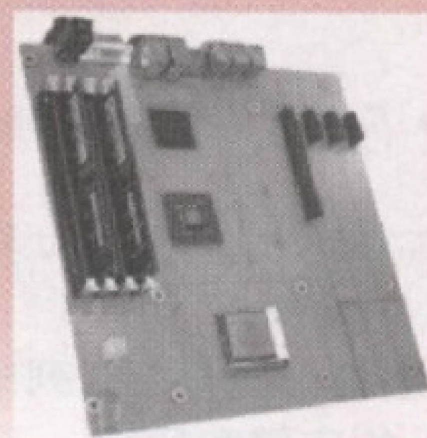
测试项目	GeForce4 Ti4200	GeForce4 Ti4200-8X	GeForce4 MX440	GeForce4 MX440-8X
MaX Payne（1024X768/32bit），fps	106.3	107.6	67.5	68.5
AquanoX（1024X768/32bit），fps	75.7	76.8	34.3	38.3
UT2003（1024X768/32bit），fps	61.29/104.90	70.96/106.18	34.35/48.42	35.02/49.36
3Dmark2001SE（1024X768/32bit）得分	10697	10486	6611	6673

注：测试平台为P4 2.2GHz（100MHz FSB）、512MB DDR266、矽统SiS648公板（支持AGP 8×）。所有项目都是得分越高越好，UT2003中"/"表示最低/最高fps。

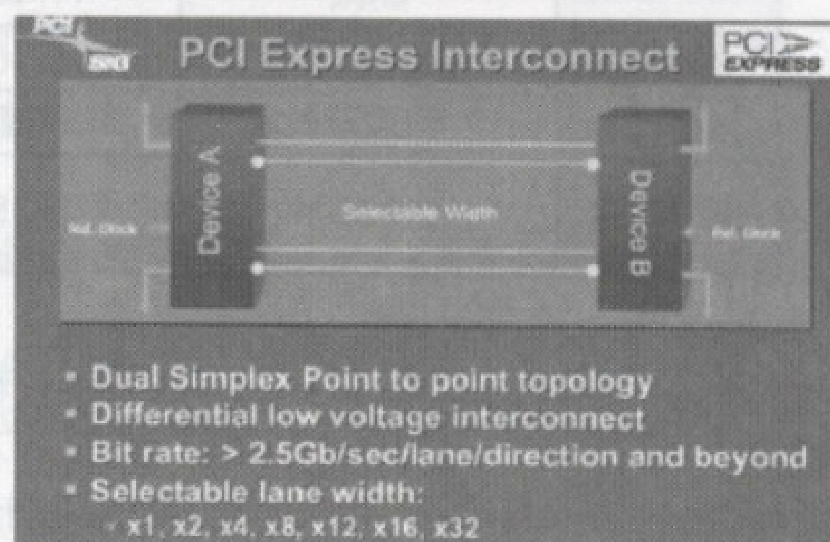
从上表中的实际测试值可以看到，理论上带宽提高了一倍的AGP 8×技术并不能让显卡性能立刻有质的飞跃，因此即使是NVIDIA也仅是在目前主流的两款显卡中加入这一技术，而性能更高的GeForce4 Ti4400和Ti4600暂不作打算。

AGP 3.0的前景和结语

以上种种迹象表明，AGP 8×目前充其量只能作为一种行销的概念，而并不能给现有体系下的显卡性能带来任何质的提升，而AGP 3.0规格中增加的一系列技术，其实大部分也只是为了保证高工作频率下的AGP 3.0通路运作稳定。但对于厂商而言这是一股不可逆转的潮流，AGP 8×接口已成为新一代主板芯片组和图形芯片必不可少的功能之一。不过值得我们注意的是，AGP 8×接口或许会是AGP规格中生命周期最短、也是最后的一种形式。从2003年中推出的Intel Springdale芯片组开始，Intel将在后期与之搭配的ICH6（I/O控制芯片）中加入PCI Express总线技术。


Intel PCI Express架构参考样板

瞧瞧参考样板，改变的东西可真不少，这下子连机箱恐怕也难逃过时的命运。好的，题外话不说了，大家留意回文章的主题，并把眼睛注视到适当的位置。咦，AGP 8×接口怎么不见了？



PCI Express总线架构

其实，新的主板规划采用了名为PCI Express的总线架构，这是一种点对点、串行传输、可按不同设备自适应工作频率的先进总线。得益于点对点和串行工作方式，PCI Express总线一开始就以2.5GB/s的带宽为起点，还能以2倍、4倍甚至最高的32倍倍频方式工作，这时系统就能提供"恐怖"的80GB/s的互联带宽，即使是目前显存带宽最高的ATI RADEON 9700 Pro那令人咋舌的19.2GB/s与其相比，也仅仅是小巫见大巫。因此，Intel毫不犹豫地把AGP端口迁移至PCI Express架构，并把它命名为AGP Express。

不容置疑，AGP Express端口将能提供现在AGP 8×望尘莫及的强大性能，而在Intel的规划中，PCI Express最快2003年底、最晚2004年中便将出现，而届时传统AGP技术也就走到了尽头。

不过，就现在来说，摆在我们面前的只有AGP 8×技术，选与不选取决于你购买的角度。如果你是新购买一块显卡，那么毫无疑问，支持AGP 8×的3D显卡将会使你在未来一段时间里有着更多的主板可供选择；而如果你已在使用一块性能不错的AGP 4×显卡，想通过AGP 8×获得性能的再次提升，那么我劝你最好打消这个念头，要知道伴随着AGP 8×的种种华丽词藻仅是厂商们促销的工具罢了。



光盘读写全能王

——Combo 驱动器的原理与评测

晶合实验室 iCat

前言

目前，刻录机市场正处在群雄逐鹿的时期，尽管各厂商打得不亦乐乎，消费者大多却有点无措。因为现在的刻录机存在太多的标准和发展方向，不仅用户迷惘，厂商们也在积极寻求最理想的策略。众所周知，作为市场的一份子，想要制胜，要么取得更多的“蛋糕”，要么把“蛋糕”做大。但有趣的是，刻录机市场并非一个“大蛋糕”，而是由几种味道不同的“蛋糕”组成的。一些有实力的大厂要么同时做这几种“蛋糕”，要么放弃做那种便宜货，小厂则多盘踞在好吃利薄的CD-RW这块“蛋糕”上，尽量榨干其“剩余”价值。

具体来说，现在主要有4种刻录机产品参与竞争：CD-RW、Combo、DVD-RW和DVD+RW。对于用户而言，CD-RW无疑是现在性价比最高的产品，且随着宽带的普及，人们会越来越需要这种刻录机。不过从技术上看，CD-RW基本上已走到了尽头，生厂商也多如牛毛，随便在市场上找出个二三十款不成问题，虽然它在较长一段时间里还将继续热销，但大多数厂商们早已心猿意马。

DVD刻录无疑是未来的发展方向，DVD刻录盘的不断跳水，仿佛预示着DVD刻录机的普及指日可待。但事实上格式的不统一却一直羁绊着它的发展，前不久就有消息称DVD联盟将解散，DVD论坛也在死撑，很多厂商纷纷退出，本来预期的统一将无限期延长。可笑的是，DVD刻录的标准不但没有减少，反而越来越多，谁不想趁乱来个一统天下？

Combo驱动器的出现并非偶然，虽然它不能调和上述高低端两者的矛盾，但可谓另辟蹊径，在格式兼容上做起了文章。对于普通用户特别是那些已有CD-ROM的用户，让他们在电脑上再添置1台DVD光驱+1台CD-RW刻录机，几乎不可想像。不仅IDE接口紧张，且供电、散热等一系列问题都会出现，更何况很多机箱上压根只有两个可容纳光驱的槽位。作为一种新生事物，Combo在技术上的含金量并不高，但定位却十分讨好，即使有人不满它杂而不精的产品性能，但最终又有多少人会购买3台光驱？

三星是康宝（三星Combo产品的中文名称）的极力倡导者，它甚至宣称2003年将是“康宝年”，这话也许有些言过其实，但销量稳步上升，再加上很多厂商加入竞争行列，无疑证明了这个市场的前景。起初三星刚推出第1代产品时，刻录机已进入40×时代，仅支持16×CD-R刻录的Combo听起来未免有点寒酸，虽然很多人对它感兴趣，不过出于对陌生事物的“恐惧”及对其性能的不满，真正购买的人并不多。现在，三星等厂商已推出了32×的产品，速度已完全可满足大多数人的需求，再加之其价格比“DVD”+“CD-RW”的组合还要便宜100多元，所以极具竞争力，原有的16×产品价格更是低廉得让人眼馋。



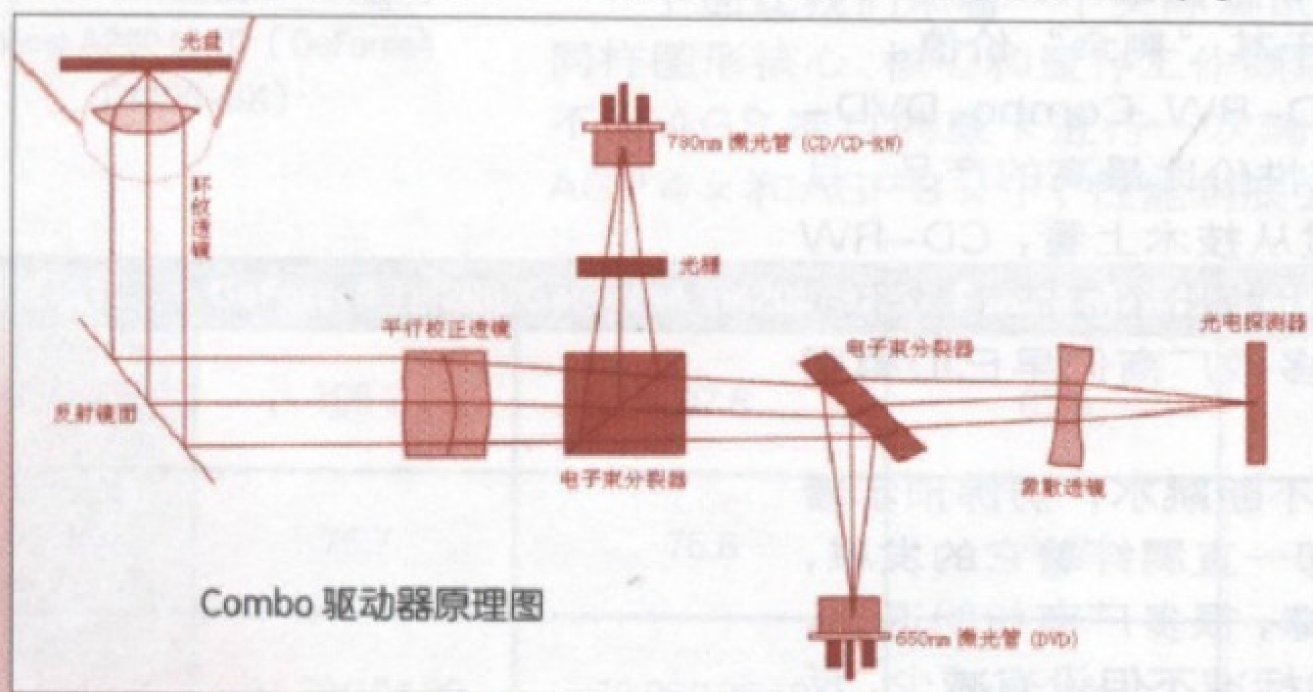
基于上面的原因，我们对市场上常见的4款Combo产品进行了评测，包括三星和明基的32×产品、双敏和源兴的16×产品，希望能为大家的选购提供一些参考。

一、认识Combo

什么是“康宝”？其实这个词是英文“Combo”的译音。Combo有“结合物”、“联合体”的含义，在计算机领域，它也就代表“一机多用”的意思。尽管现在“康宝”被炒得沸沸扬扬，被人们津津乐道，但这个概念其实很早就出现在计算机行业了，早期的一些多功能卡就被称作Combo卡。现在“康宝”已成为三星的专利，“康宝”这个中文名称也只能用于三星的刻录机上。所以，在同类产品中只能出现“Combo”，而不能有康宝的字样。

其实，最早在光存储设备中使用Combo技术的并不是三星，而是SONY，不过它只是将其应用于自有品牌的笔记本当中，而真正将其推向零售市场的是三星；所以现在普遍都认为三星是Combo技术的创立者。所谓Combo技术的最核心问题，还是激光头和激光管，它们的好坏决定着Combo刻录机对盘片的兼容性、纠错能力及读盘速度。下面我们就以三星康宝为例，讲述一下Combo类产品的工作原理。

由于读取DVD和CD时所使用的激光波长不一样（DVD为650nm，CD为780nm），所以早在DVD光驱问世时，就存在“双格式兼容”的问题。最初的解决方法是采用双光头，最具代表性的是SONY的“独立双光头”技术和东芝的“切换双光头”技术，两者有一定相似之处，且有着共同的弊病：一是由于采用两套透镜系统，造成成本上升；二是双光头的切换需要时间，所以光驱认盘的时间会比较长；第三，两套机械部件交替使用的工作方式还增加了设备的故障点。由于双光头系统存在一些无法克服的弊病，后来厂商们纷纷开始研制廉价好用的单光头系统，最初以先锋和松下为代表。所以，尽管三星的“环纹聚焦镜”是其自主开发的专利技术，但它并不是第一个尝试单光头系统的厂商。不过，三星的这项专利也的确有其独到之处，它现在已被全面应用于三星的DVD及康宝系列产品中。



Combo驱动器原理图

下面我们来了解一下环纹聚焦镜。简单地说，它就是一种刻有环型纹路的激光头透镜，说起来挺轻松，但那些环纹却绝不简单，它们是经过反复试验得到经验公式，再加以精心计算及验证的产物，因此环纹聚焦镜的光路图远比一般透镜要复杂。通过这些纹路，激光头的透光量及透光强度都得以加强，使得光驱的读盘能力有了很大提高，刻盘时的深度也会有所改善；更重要的是它能使透镜聚焦不同波长的光束，从而实现对CD和DVD格式的兼容。为进一步提高产品的工作寿命，三星还使用了两套高质量激光管，一套用于读取DVD，另一套则负责读取CD及刻录，刻录CD的激光波长也是780nm，只是激光强度会有所不同。

随着市场的扩大，不断有新的厂商加入，现在市面上能见到的Combo刻录机的品牌有三星、飞利浦、明基、LG、大白鲨、双敏、源兴、狮王、Plextor等。这其中有些厂商的产品是OEM的，而并非自主研发生产。主流的Combo驱动器规格有3种（CD-R/CD-RW/CD-ROM/DVD-ROM）：16×10×40×10×、16×10×40×12×和32×10×40×12×，据说40×的产品已开始量产，48×产品也在研发之中。缓存方面，除三星和飞利浦的产品使用8MB外，其他品牌基本上都是2MB；各厂商使用的防刻死技术则和各自的刻录机产品是一致的。

Combo刻录机的测试

我们这次测试并没有采用高端平台，因为整机性能对Combo的性能影响并不明显，而且这种一般配置下的测试结果，对广大的用户而言也更具参考价值。软硬件平台如下：

硬件： Athlon 1.2GHz处理器、酷鱼Ⅳ 60GB硬盘、升技KT7A-RAID主板、金邦金条256MB PC133 SDRAM；

软件： Windows XP Professional 简体中文版+SP1、Nero Burning Rom 5.5.9.17、Exact Audio Copy 0.9 Beta4、Nero CD Speed 1.01.3。



Nero Burning Rom 刻录软件

下面对测试用软件及测试方法进行一些说明：

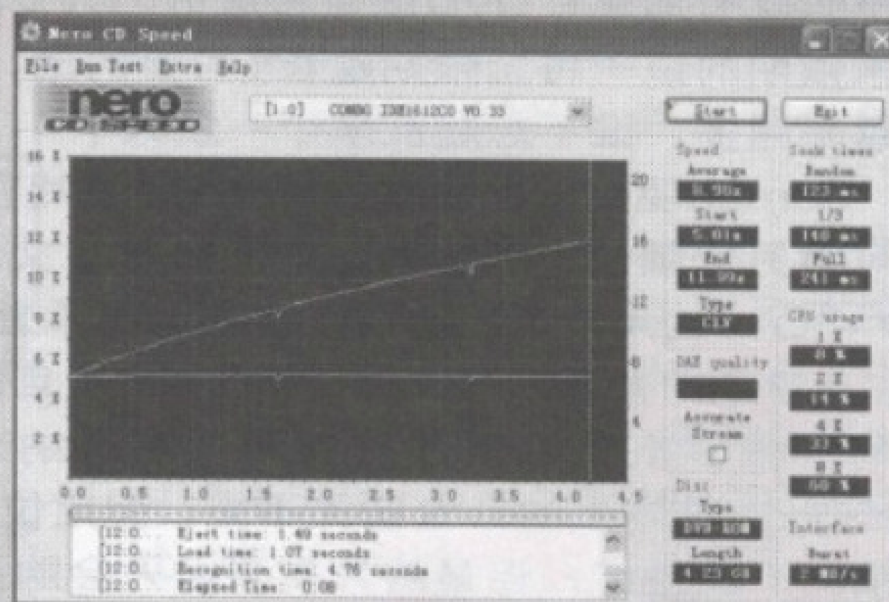
Exact Audio Copy 0.9 Beta4

Exact Audio Copy

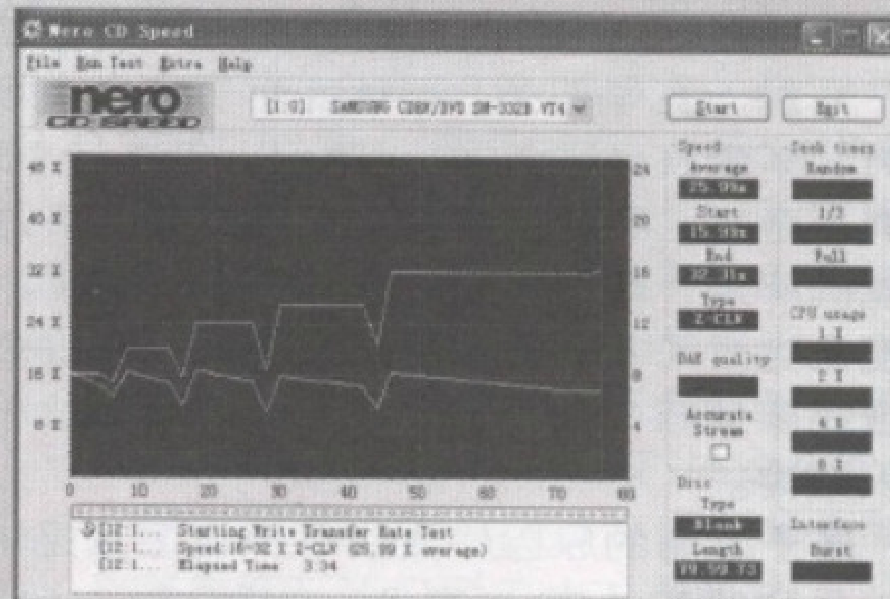
尽管EAC的硬件兼容性并不是最理想的，但它是目前最流行、也是最专业的CD抓轨软件，更重要的是它在相同产品、相同环境下，每次抓轨速度的偏移量很小，是作为测试软件必备的条件之一；更何况其他抓轨软件也多多少少存在兼容性问题。另外，尽管Nero CD Speed也具备测试抓音轨的功能，不过那毕竟是模拟测试，无法知道抓下来的WAV文件是否会有爆音，我们认为实际操作对大家更具参考价值。

Nero CD Speed 1.01.3

这个软件被捆绑在最新版的Nero （下转63页）



典型的12×DVD读取曲线



典型的32×CD-R模拟刻录曲线

二、市场上的Combo产品

三星 SM-332



厂商：三星电子（SAMSUNG）
产品型号：SM-332
规格（CD/DVD/CD-R/CD-RW）：40×/12×/32×/10×
防刻死技术：JustLink
缓存：8MB
参考售价：699元
质保政策：1年保换
产品查询电话：010-68718858-222
网址：http://www.samsung.com.cn



短小精悍的三星康宝（左下的那台）

三星的SM-332康宝是这次送测产品中最小巧的，机身明显短于其他产品，这样的设计使它个性鲜明，其金色外壳的质感也很好。它仍保持着三星"金将军"系列光驱的固有外形，不仔细观察很难发现它是康宝产品，唯一能说明问题的就是面板上的"RW COMBO"字样的标识了。它的面板上并没有标出速度，所以很难与16×康宝区分，好在SM-332采用了以绿色为主的外包装，这一点倒是与16×三星康宝不同，且包装正面还有明显的"32×"字样。它的指示灯比较小，且陷入面板中，不是很利于观察。

以前，人们选购康宝产品时有些迟疑，很大程度上是因为其刻录速度太慢，现在有了32×的康宝，性价比更高，相信会得到更多人青睐。从曲线测试可看出，SM-332采用了Z-CLV的转动方式，速度分5段逐步提升，平均速度约为26×。三星的康宝都采用"JustLink"防刻死技术，这种技术已介绍得很多了，其特点自不必多说。

SM-332配备了8MB缓存，这对提高产品的稳定性有较大帮助，特别是刻录大量小文件时，无论是刻录机还是硬盘都要承担很大的工作量，大缓存可有效避免互相等待，从而减少缓存欠载的发生几率。读取时也有一定帮助，拷贝大量小文件时，大缓存可减少硬盘的等待时间，从而提高效率。



颇具特色的退盘按键

这款三星康宝的各项测试成绩都十分突出，特别是与其他同类产品标称值一样的部分，速度也明显要快（比如DVD读取）。唯一不太理想的就是抓CD音轨的性能。我们认为原因有二：一方面EAC是一款严谨的抓轨软件，对于校验的要求十分苛刻，尽管我们采用了快速模式，但速度仍有可能较其他抓轨软件慢；另一方面，EAC虽然抓轨速度稳定，但硬件兼容性不是很好，所以也不排除这方面的原因。

产品附件有：中文说明书、DOS驱动软盘、PowerDVD XP 4.0、CD-R和CD-RW各一张、Easy CD Creator 5.0 Basic。赠送Easy CD Creator的刻录机厂商并不多见，它也是功能非常强大的刻录软件，界面和我们熟悉的Nero有较大不同，但也算是各有特色吧；只是它的体积庞大，版本升级也较缓慢。三星康宝的说明书非常详尽，且图文并茂。

作为康宝的发明者以及该领域的领导者，三星不负众望，其康宝产品在性能测试中力拔头筹，噪声及发热量都不大，读盘时的震动也不明显，运行状态良好。随着新一轮价格战的展开，三星康宝的价格也降到了较低的水平，很有竞争力。

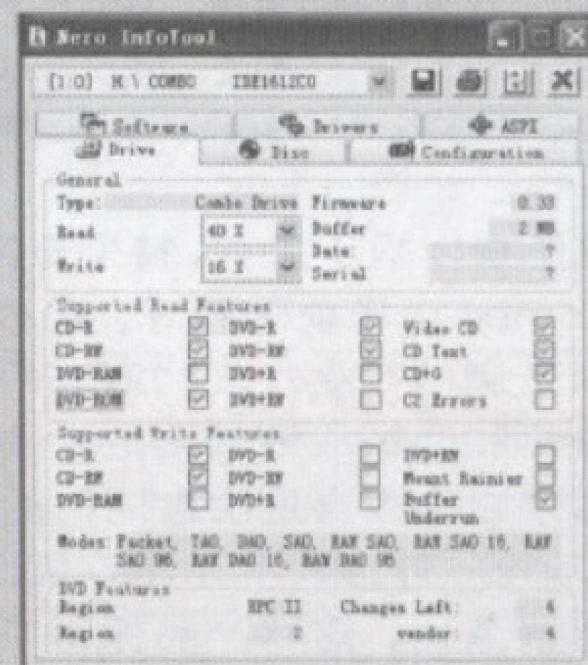
（上接62页）Burning Rom中，也可单独下载，这是该软件结束了漫长的测试后的第3个版本。由于现在Nero CD Speed已支持DVD测试，所以我们没有使用已发布很久且没有更新的Nero DVD Speed。另外，每次刻录完成后，我们都用Nero CD Speed中的ScanDisc功能对刻录盘进行表面扫描，确保没有刻坏的部分后，才作为有效成绩记录下来。

测试用数据

我们用于CD-R刻录的数据共700MB，6961个文件；用于CD-RW刻录的数据共649MB，6811个文件。我们采用一款名叫《Rune》的正版游戏光盘来测试CD读盘能力，其容量为668MB，共232个文件，将其全部拷贝到硬盘上，记录拷贝时间；用于DVD曲线及拷贝测试的是一张"D5"的电影《怪物史莱克》DVD盘。测试DVD读取速度时，为节约时间，只拷贝其中的一个0.99GB的.vob文件到硬盘。

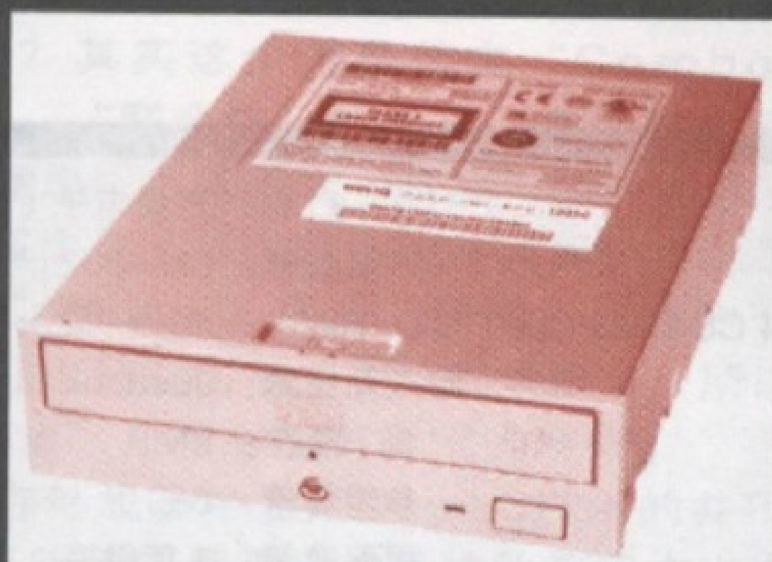
测试用介质

CD-R为Prime Peripherals的48×刻录盘，标称容量为700MB；CD-RW为TDK的10×盘片，标称容量为650MB。



Nero中的Info Tools能显示出驱动器支持的读写功能。

明基 1232C



厂商：明基电通（BenQ）
产品型号：1232C
规格（CD/DVD/CD-R/CD-RW）：40×/12×/32×/10×
防刻死技术：Seamless Link
缓存：2MB
参考售价：699元
质保政策：3个月内保换，1年保修
产品查询电话：0512-8251233 转行销部
网址：http://www.benq.com.cn

作为外设大厂的明基，最近开始涉及整机、网络和手机领域，就像其广告词说的一样，它在产品线上也是“从不挑食”。像Combo这种热门产品，明基自然也不会错过。

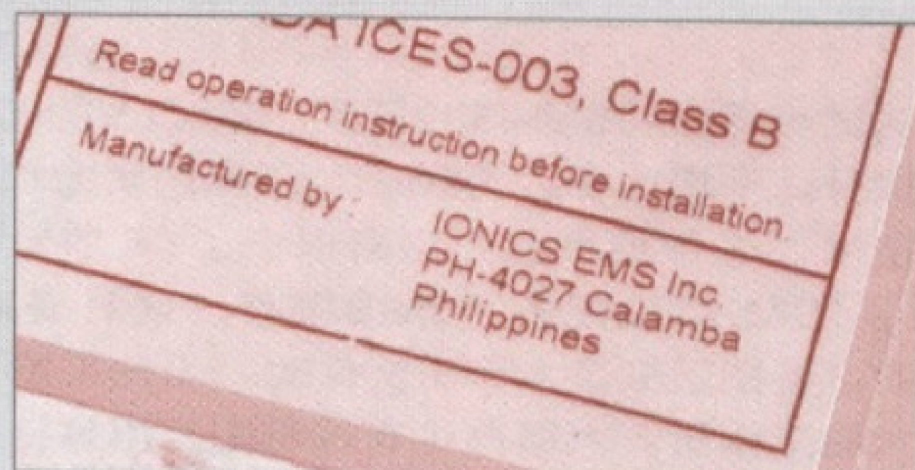
这款明基Combo 1232C的外形非常朴实，白白的一张“大平脸”，若不是面板正中小小的装饰图，它真可被评为史上外观最“简单”的光驱了。好在刻录机是用来刻录的，不是用来看的，关键还是要让性能说话。这款产品的包装采用明基惯用的设计风格，只是大Q改成了粉红色。同时，我们也注意到这款产品是在菲律宾生产的，而不是大家熟悉的苏州明基。

奇怪的是，这款产品在Nero CDSpeed中刻录曲线测试未能完成，换了几个版本的CDSpeed都一样；我们更换了多种CD-R盘片，其中也包括它自带的CD-R，均无法完成测试。但实际刻录中却没有遇到任何问题，我们估计是与CDSpeed软件有些冲突。在性能测试中，它的大部分成绩与同级别的三星Combo不相上下。这里需要说明的是，它的DVD曲线测试同样未能完成，且DVD拷贝的时间最长；当然这并不一定是产品本身的机能问题，也可能是DVD盘片的兼容性欠佳。

这款产品的抓音轨性能非常突出，遥遥领先于本次测试的其他产品，这样好的成绩在普通刻录机中都十分少见。经过试听，我们发现其抓轨的品质和其他几款产品不相上下，可见这个第一是名副其实的。明基Combo仍然采用Seamless Link防刻死技术，现在已是第3代了，其实防刻死技术的原理基本都一样，现在这方面技术也很成熟，所以不同产品的实际效果也差不多。

明基Combo的工作噪声很小，比明基以往的刻录机产品有很大进步，与同类产品相比也毫不逊色，此外震动与发热量也很小。它的附件很齐全，包括Nero Burning Rom 5.5.9.9刻录软件、软硬件说明书、打开“DMA”的说明、CD-R和CD-RW盘各1张、WinDVD4光盘以及音频线。值得一提的是，其软硬件说明书均很详细，并有多种文字，其中硬件说明有8种文字（包括简体中文）。

明基在光存储方面有着较为雄厚的市场基础，其每款产品也都备受关注。虽然是初次在国内推Combo，不过明基Combo的性能还算不错，抓音轨成绩优秀，价格也不高。我们看到，没多久三星就顶不住压力，也把价格降到了与之相同的位置，看来竞争是无处不在的。



从铭牌上可以看出此款Combo产自菲律宾。

双敏 COM-1216A

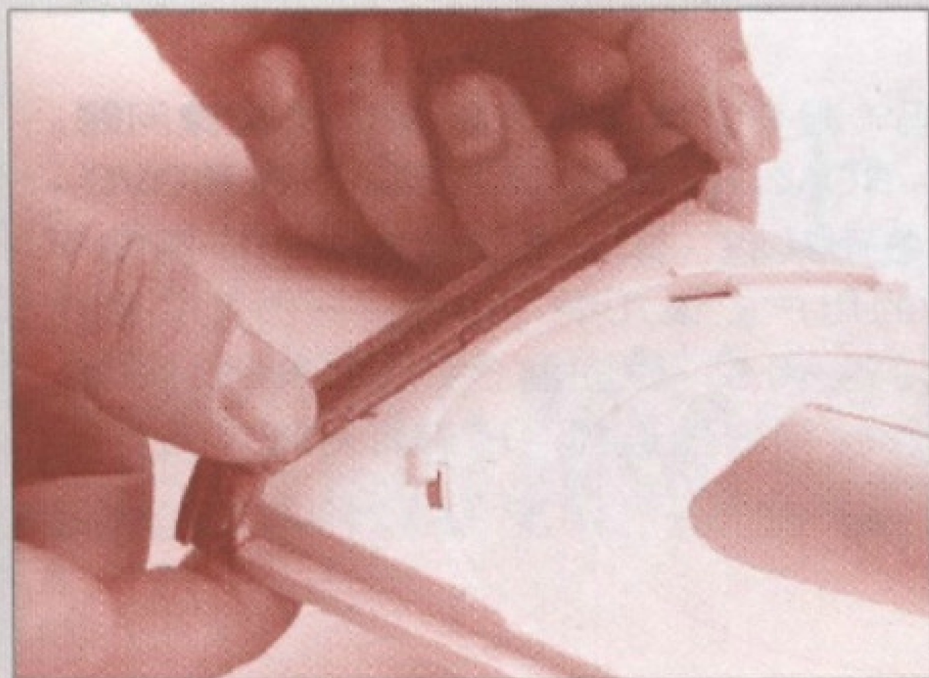
厂商：双敏电子（Unika）
产品型号：COM-1216A
规格（CD/DVD/CD-R/CD-RW）：40×/12×/16×/10×
防刻死技术：Super Link
缓存：2MB
参考售价：599元
质保政策：1年保换（详见正文）
产品查询电话：010-68718858-222
网址：http://www.unika.com.cn



双敏电子素以板卡见长，特别是其显卡，可谓物美价廉。如今Combo市场前景看好，双敏也开始涉及这一领域。它本次送测的产品外观和源兴的几乎一模一样，而且外形、规格和测试成绩很接近，连应用的防刻死技术都一样，看来它们应当是出自同门的“师兄弟”。

双敏Combo外形朴实无华，但左侧的双敏Logo非常醒目，也很漂亮。这款产品保留了播放键，为习惯使用它的朋友提供了方便。仓门的面板可更换，产品本身的仓门为乳白色，另外还赠送了一个墨绿色的半透明面板，更换起来并不复杂；这倒是一个比较新鲜的设计，虽然没什么实际意义，但看上去挺别致的。产品包装设计一般，并不惹眼，但产品规格及相关信息写得很清楚，属于实用型包装；从上面可看出，这款Combo也属于双敏的“优刻王”系列。

双敏Combo的DVD读取曲线比较平滑，转动方式为CLV，最高速度基本达到标称值，其CPU占用率较三星康宝为小。双敏Combo采用Super Link防刻死技术，配备2MB缓存；由于它的CD-R刻录速度只有16×，



先接电弹出仓门，然后双手握住仓门面板两端，用拇指由下向上推便可卸下面板，接着逆向操作（如本图）就可以安上新面板了。

所以在该项性能测试中不占优势也在情理之中，与同级别的源兴Combo相比倒是不相上下，虽然成绩上综合看来略有优势，但基本都在误差范围内。它的抓音轨速度略高于三星及源兴的Combo，位居第二。

该产品的发热量略大于三星康宝，噪声及震动较微弱。产品附件齐全，包括说明书、更换面板说明、IDE线、音频线、Nero Burning Rom 5.5.9.8和PowerDVD XP 4.0光盘，但没有赠送刻录盘，比较遗憾。说明书很详细。它的质保期为1年，据厂商声称，如果质保期内产品仍在生产则可包换，否则只能负责维修。

双敏Combo的性能基本达到标称水平，可满足用户需求，换仓门面板的设计也很有新意。它的价格比较便宜（据我们了解，实际市场报价要比厂商提供的价格低一些），但比起三星的同类产品并无很大优势；不管怎么说，它还是使消费者多了一种选择。



厂商：源兴微电子（Asource）
产品型号：BCO 1612IM
规格（CD/DVD/CD-R/CD-RW）：40×/12×/16×/10×
防刻死技术：Super Link
缓存：2MB
参考售价：598元
质保政策：1年保换
产品查询电话：0755-83260210
网址：http://www.asource.com.cn

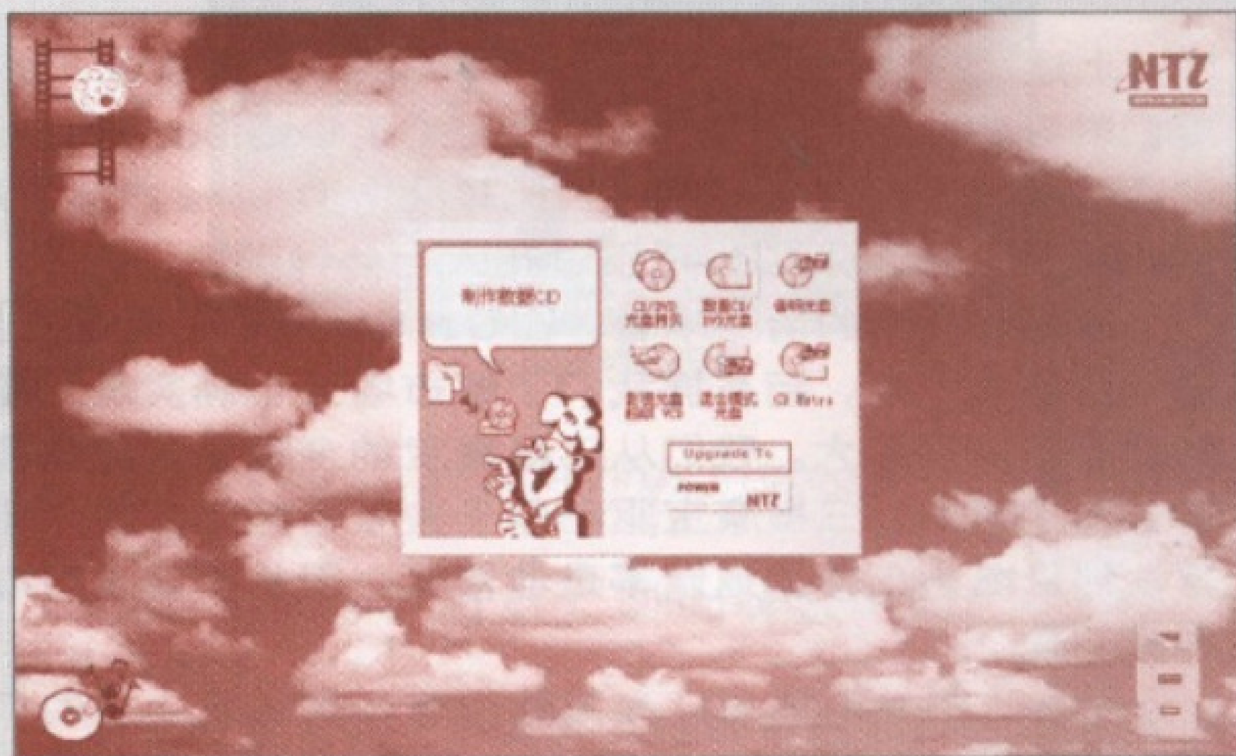
源兴 BCO 1612IM

前面已提到过双敏Combo的外观与源兴的这款产品极为相似，源兴Combo的面板颜色略深，左侧有“COMBO”及“万宝容”的字样。

万宝容的刻录及DVD曲线测试结果都令人满意，工作稳定并且达到标称值。实际刻录第一张CD-R时，Nero报错，称刻录失败，这令我们有些奇怪，因为刻录过程没有任何异样。试着读取坏盘，发现竟然没有问题，估计错误产生是由Windows引起的，而非产品问题。后来又多做了两次测试，刻录很成功，没有再发生任何问题。它也采用Super Link防刻死技术，配备2MB缓存，性能不错，与双敏Combo不相上下，有些结果甚至一模一样，抓音轨的速度则稍慢一些。

它的附件包括IDE线、CD音频线、PowerDVD XP 4.0和NTI CD-Works Plus 5.5光盘，但没有说明书和赠送的刻录盘；另有一张DIY保障卡，凭它可享受1年保换的服务。NTI CD-Works Plus是一套软件包，其中除了著名的刻录软件CD-Maker 2000 Plus外，还有NTI FileCD 2.5.3和NTI Backup NOW! Deluxe 2.5.14，前者是采用增量包刻录方式的软件，后者则能制作可引导的恢复光盘。这些软件功能不错，只是版本略有点旧。

万宝容本身与双敏Combo没有多大区别，不过附送的软件很有特点，只是没有说明书及附送刻录盘有点缺憾，它也同样具备一定的价格优势。



NTI CD-Maker虽然不像Nero那么出名，但其功能也是非常强大和完善的，源兴微电子一直在其系列产品中配送这款刻录软件。

测试成绩一览表

厂商	型号/测试项目	CD-RW快速格式化	CD-RW完全格式化	CD-RW刻录	CD-R刻录	拷贝CD-ROM数据	拷贝DVD数据	抓CD音轨
双敏	COM-1216A	47	506	524	375	260	230	6.6X
源兴	BCO 1612IM	51	503	527	369	262	230	5.8X
明基	1232C	39	490	502	263	249	353	27.1X
三星	SM-332	30	483	500	269	182	215	5.6X

注：除最后一项外，其余各项成绩的单位均为秒，数值越小越好；抓音轨的成绩为光驱的倍速值（1×为150kB/s），越大越好。

三、如何选择

看我们说了这么多，你也许不禁要问：这东西看起来不错，但它适合我吗？是的，这正是我们要谈的关键问题。如果从纯粹的性能和产品寿命考虑，现在最理想的方案是买4台光驱，即CD-ROM、DVD-ROM、CD-RW和DVD-RW，虽然它们的工作范围有一定重复，但还是最擅长自己的本行，让它们各司其职，你在光存储方面的应用就不会遇到任何麻烦。这是对于那些要求非常苛刻的用户而言的，实际上，这样的用户应该几乎不存在。一方面，用户不大可能在CD、DVD及它们的刻录方面都有极大需求；另一方面，机箱上的空闲5″驱动器仓数量、电源的供电能力、已拥有的光驱类型、主板上的IDE接口数量和其他IDE设备数量都会影响用户的选择，还有就是经济条件的约束了。

下面我们来讨论一下实际用户可能遇到的情况：

准备升级的用户

1.如果你已拥有1台CD-ROM，那就不用犹豫了，Combo是最理想的选择，它不但可在少花钱的情况下满足你对新功能的要求，而且节省空间。特别是对于品牌机用户而言，他们的机箱上可能只有一个“空位子”了。

2.如果你已拥有1台DVD-ROM，再添置1台CD-RW无疑是最好的决定。

3.如果你已拥有了1台CD-ROM和一台DVD-ROM，这恐怕是最难受的情况。如果你又不舍得淘汰其中一台，并且机箱上还有安装空间，就面临我们最初所说的情况，至少需要安装3台光驱。这样一来，你的电脑在读盘能力方面肯定所向披靡，但要注意一些问题，如果机箱空间比较狭小，建议增加一个机箱风扇以提高散热能力。

如果你的主板只有两个IDE接口，那么必然会有两个光驱共用其中一个，这种情况下，注意要将其中一个光驱跳线设置成主设备，我们建议你将CD-RW设置成主设备，因为这样可最大限度地保障刻录的稳定性。如果安装好后，经常出现某个IDE设备检测不到的情况，那就极有可能是电源供电不足，这样你可能就不得不淘汰老的CD-ROM了。

如果你能预先知道自己的电源供电不好，我想与其换一个电源来适应新添置的光驱，还不如先淘汰一个相对不太好用的光驱，然后根据需求购买CD-RW或Combo划算些。

新装机或打算淘汰已有光驱的用户

这类消费者有着比较灵活的选择空间，预算充足的朋友可考虑购买DVD ± RW，虽然格式不统一会带来一些麻烦，但像自己制作DVD之类的新鲜感受，别人绝对体会不到。当然我们得提醒你，现在的DVD ± RW刻录CD-R的性能都比较低，大多停留在8 × 的水准。对于经济不太宽裕的用户，Combo驱动器再合适不过，但你也不能要求它对什么烂盘都有效。

品牌机用户

首先你应该和品牌机厂商联系，要求它按照你的需求为你提供升级服务，毕竟这是你应该享受的权力。如果厂商不提供此类服务，或收费不合理，你可以考虑自己购买，至于如何选择，我们上面已经介绍过了。

上述的选择依据都是以功能为先的，也就是说，如果你对性能有很高的要求，那么还是尽量根据所需功能购买专门的设备。另外，对于那些需要购买Combo的用户而言，如果不是有大量的刻录工作，比如说平均一星期只刻一两张盘，完全可以考虑购买比较经济的16 × 产品。从我们的测试结果你可以看出，其实16 × 的Combo也慢不到哪里去，刻一张CD-R不过花六七分钟而已。

从现在国内的情况来看，在Combo市场上还是三星康宝占有比较大的技术优势，产品规格和性能都较令人满意，价格也不高，而且据我们了解市场上也确实是三星的产品出货量最大。我们从三星康宝的全国总代理金捷诺公司了解到，三星康宝驱动器于去年初开始在国内销售，到目前为止整体返修率是非常低，因此不必太担心寿命问题。



当然，市场形势与厂商策略也有一定关系：有的厂商定位高端，主推DVD ± RW，Combo为辅；而有的传统光存储大厂则因为怕与自己的CD-RW产品产生冲突，而在宣传方面比较低调；还有像三星这样的厂商，认准了一个方向，干脆就不在国内推CD-RW（事实上它也有一款24 × 的CD-RW，但在市场上几乎见不到）。

统观Combo产品的市场前景，我们认为还是很乐观的。特别是在DVD ± RW市场还很混乱，且很难在短期降低成本的情况下，Combo将在未来较长一段时间内热卖。Combo本身也有很多优势，比如节省空间、节省投资、简单易用等，所以现在越来越多的用户开始放弃DVD+刻录机的方案，转向购买Combo。随着Combo技术的成熟、速度的不断提高、厂商和品牌的增多，相信会有更多用户选择它。

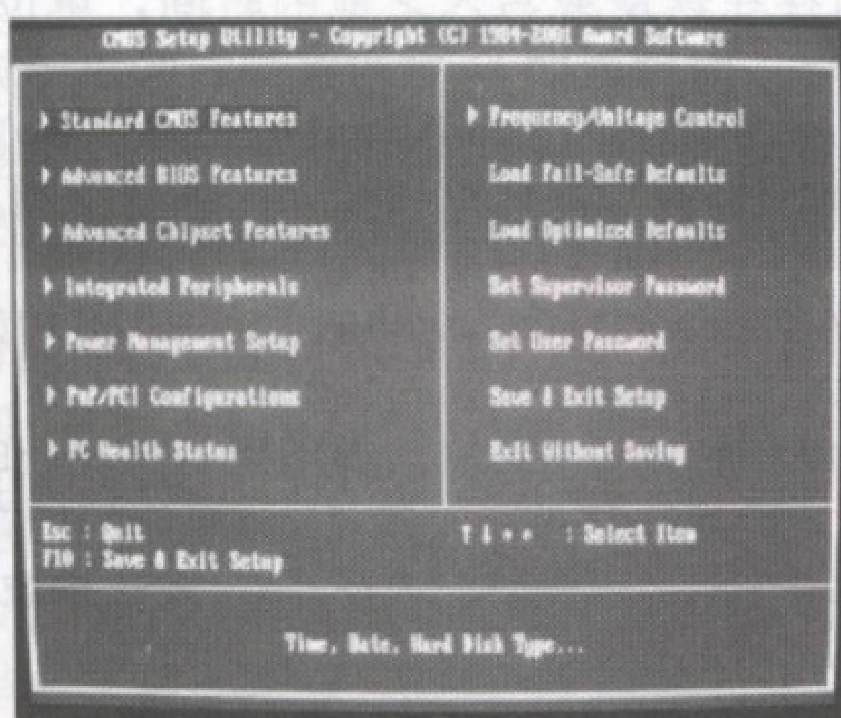
全面解读BIOS（上）

■北京 itdoor.net/王涵涵

BIOS（Basic Input Output System，即基本输入/输出系统），是电脑中最基础的、非常重要的程序。通常它被存放在一个不需要电源的存储芯片（CMOS，全称为Complementary Metal Oxide Semiconductor，即互补金属氧化物半导体）中，为计算机提供最低级但却是最直接的硬件控制。

计算机的原始操作都是按照固化在BIOS里的内容来完成的。准确地说，BIOS是硬件与软件程序之间的一个“转换器”，或者说是人机交流的接口；它负责解决硬件的即时要求，并按软件对硬件的要求执行具体操作。我们在使用电脑的过程中，都会或多或少地接触到BIOS，其中的设置选项对整个系统的兼容性、稳定性和性能起着很重要的作用。

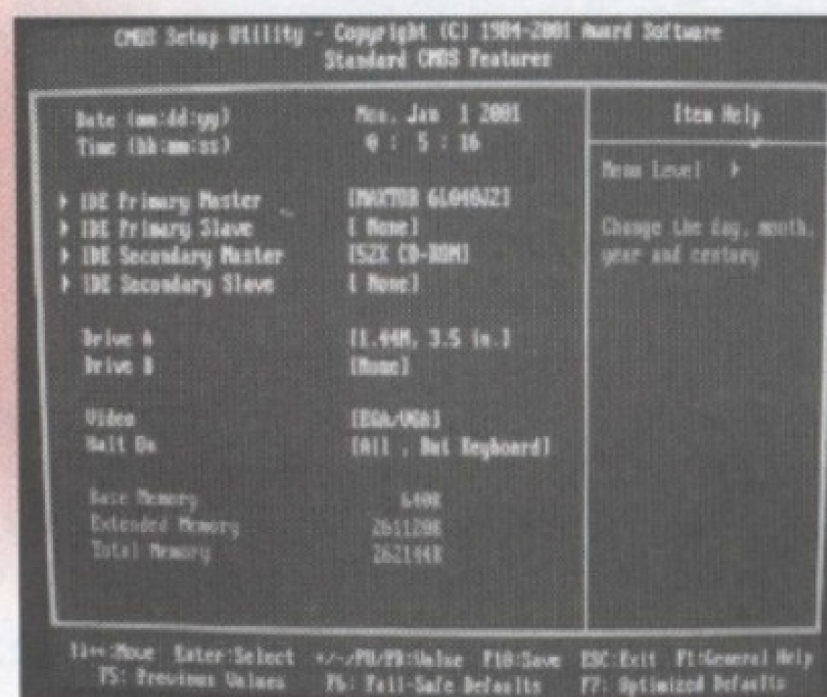
BIOS的设置



一般来说，现在主流的P4平台BIOS设置同Athlon平台基本一致，至于整合型主板，也只有给内置显示核心分配系统内存作为显存方面不同。这里，我们以采用i845D芯片组的磐正EP-4BDA2+为例，详细说明BIOS的设置与刷新；同时我们也会介绍其他主板厂商BIOS中比较有特色的设置项目。

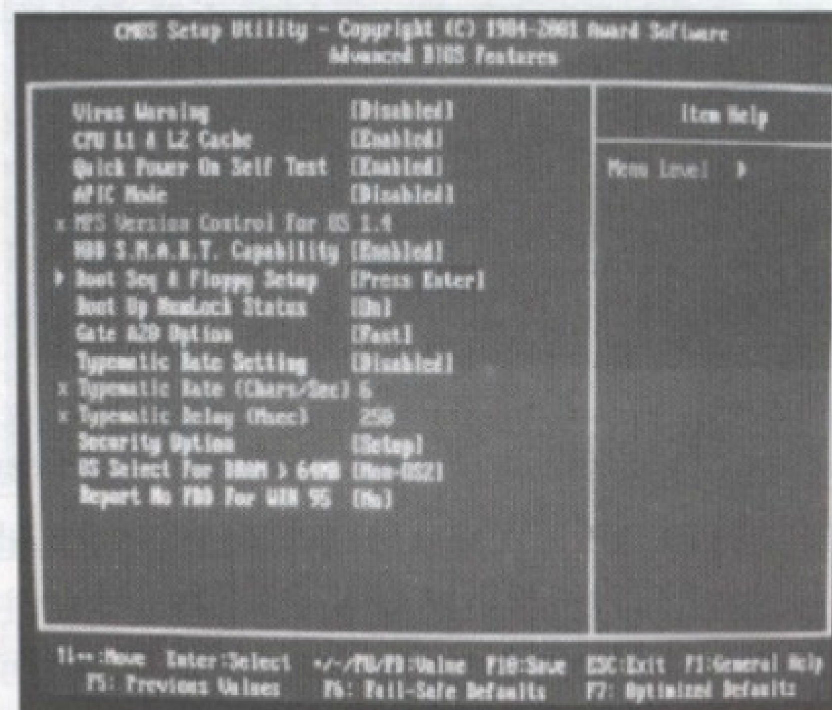
一、STANDARD CMOS SETUP（标准CMOS设置）

这里是最基本的系统设置，包括系统日期、驱动器和显示适配器，最重要的一项是Halt on（系统挂起设置），缺省选项为All Errors，表示在包括POST（Power On Self Test，加电自测试）的过程中有任何错误，都会停止启动。此选择能保证系统的稳定性，如果要加快速度，可把它设为No Errors，即在任何时候都尽量完成启动，不过有可能造成系统错误，请按需选择吧。



标准CMOS设置

二、BIOS FEATURES SETUP（BIOS特征设置）



BIOS特征设置

·Virus Warning/Anti-Virus Protection（病毒警告/反病毒保护）

选项：Enabled（开启）、Disabled（关闭）、ChipAway（芯片控制）

这项设置可防止病毒和其他外部程序（比如Fdisk）对硬盘启动区和分区表的写入。当发生写入操作时，系统会自动产生警告并提示用户中断程序的执行。它并不能保护整个硬盘，且对于操作系统的安装及某些磁盘诊断程序，甚至对BIOS的升级都可能产生不必要的冲突。建议大家将该项关闭，系统默认值是Disable。

·CPU Level 1 Cache/Internal Cache（CPU一级缓存/内部缓存）

选项：Enabled，Disabled

此设置用于控制CPU的一级缓存开启/关闭，L1 Cache对电脑的整体性能有很大影响，关闭后系统性能会下降几个数量级。超频时一级缓存往往是成功与否的关键所在，比如默认的233MHz不能超到500MHz，很可能是L1 Cache无法达到这一运行频率，所以关闭L1 Cache能

提升超频成功率，但会大大降低处理器性能。

·CPU Level 2 Cache/External Cache（中央处理器二级缓存/外部缓存）

选项：Enabled，Disabled

此设置用于控制CPU的二级缓存开启/关闭，它对系统和超频的影响与一级缓存相似。

·L2 Cache ECC Checking(CPU二级缓存ECC校验）选项

选项：Enabled，Disabled

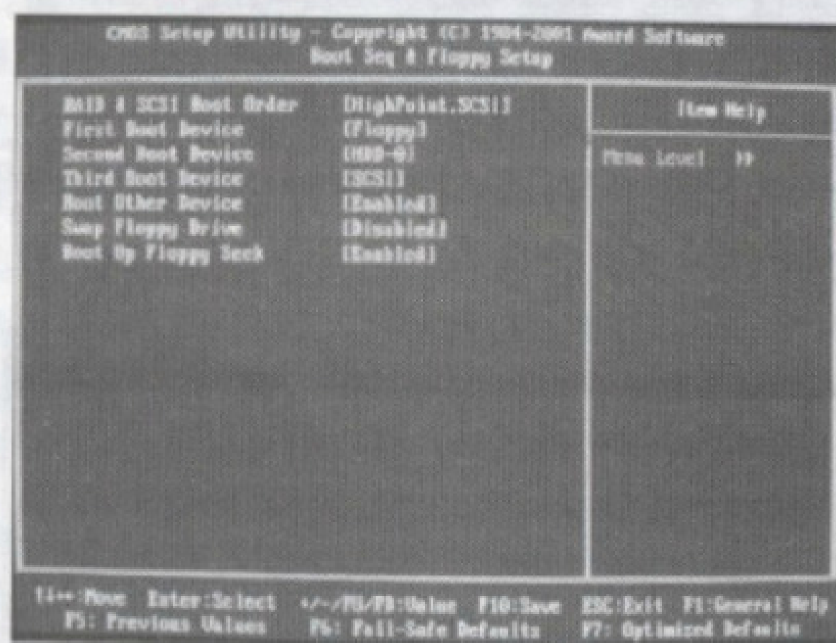
系统可启用CPU内部L2 Cache进行ECC（Error Checking and Correction，错误检查修正）检测，默认值是Enable，它可侦察并纠正单位信号错误保持资料的准确性，对超频的稳定性有帮助，但不能侦察双位信号错误。需要注意的是，启用ECC检测将会延长系统自检时间，降低电脑性能，而且必须内存支持才能开启此特性。

·Quick Power On Self Test（快速加电自检测）

选项：Enabled，Disabled

这项设置可加快系统自检速度，使系统跳过某些自检选项（如内存完全检测），不过开启后会降低侦错能力，削弱系统可靠性。

·Boot Seq & Floppy Setup（引导顺序），有的主板选项为Boot Sequence



引导顺序设置

这项设置决定系统引导的驱动器优先顺序，若想加快系统自检速度，可设为（C Only），则系统不对其他驱动器自检而直接进入主引导硬盘。某些带RAID功能的主板拥有额外的IDE控制器，这时应该选择SCSI/RAID启动优先。

·Boot Up Floppy Seek（搜索软盘驱动器）

选项：Enabled，Disabled

开机时测试软驱的存在与否，但由于每次开机都要检测软驱，所以导致开机时间过长，此选项应选Disabled。

·有的主板还提供Assign IRQ For VGA（给VGA设备分配IRQ：Interrupt Request，中断请求）功能

选项：Enabled，Disabled

目前，许多高端图形卡（TNT2系列必须）都需要IRQ来增加与主板的数据交换速度，开启后能提升总体性能。相反，低端图形卡并不需要分配IRQ，在显卡的使用手册中有说明它是否调用中断，不占用中断的好处是节省系统资源。

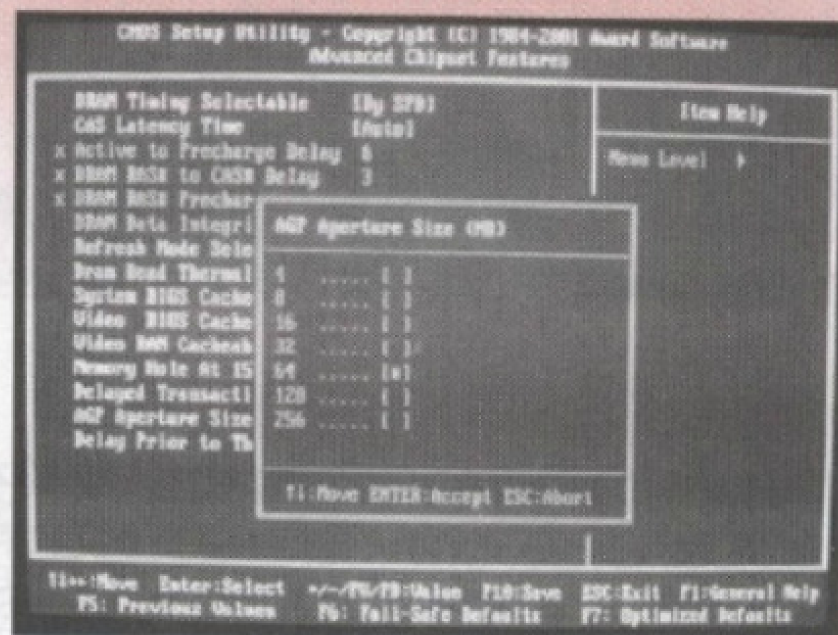
·HDD S.M.A.R.T.Capability（硬盘S.M.A.R.T.能力）

选项：Enabled，Disabled

S.M.A.R.T.（Self-Monitoring, Analysis and Reporting Technology，自动监测、分析和报告技术）是一种硬盘保护技术，开启后能增加系统稳定性。

在网络环境中，S.M.A.R.T.可能会自动发送一些未经监督的数据包到硬盘中，这是不被操作系统允许的操作，经常导致系统重启。如果你打算把计算机作为网络服务器，最好关闭此特性。

三、Chipset Features Setup（芯片组特性设置）



芯片组特性设置

·DRAM Timing Selectable

选项：Normal、By SPD、Turbo

这是厂商为普通电脑用户提供的选项，里面的By SPD是通过读取内存上SPD芯片中的厂商默认值来进行设定，这样一般能保证内存稳定运行；Turbo选项则是性能优先选项，通常如果内存质量够好，我们都可通过把By SPD修改为Turbo来提高系统性能；而Normal则是比较保守的内存设定值。

·CAS Latency Time/Cycle Length（SDRAM CAS延迟时间/周期长度）

选项：1.5、2、2.5、Auto

控制内存在读取或写入之前的时间，单位是CLK（Clock Cycle，时钟周期），减少等待时间能增加突发传输的性能。如果你的内存速度够快，应当尽量使用低延迟值。超频时，选择较高延迟值会让系统更稳定，增加超频成功率。

·SDRAM Leadoff Command（SDRAM初始命令）

选项：3、4

调节数据存储在SDRAM之前所需的初始化时间，它会影响到突发传输时的第一个数据。如果你的内存速度够快，尽量使用“3”。超频时，选择“4”会让系统更稳定，增加成功率。

·SDRAM Bank Interleave（内存交错）

选项：2-Bank、4-Bank、Disabled

调整SDRAM的交错模式，让不同组的内存轮流刷新和存取，当第1组进行刷新时，第2组做存取工作，就能大大提高多组内存协同工作时的性能。

每一个DIMM（Dual In-line Memory Modules，双重内嵌式内存模块）由2组或4组构成，2组内存DIMM使用32Mbit或16Mbit等小容量芯片，4组内存DIMM使用64Mbit或256Mbit等大容量芯片。如果你用的是单条2组内存模块，设置为“2-Bank”，若是4组内存模块，可设置为“2-Bank”或“4-Bank”。

·SDRAM Precharge（SDRAM预充电控制）

选项：Enabled，Disabled

Disabled时由CPU发出命令控制内存的预充电时间，能增加稳定性，但同时会降低性能。Enabled时由内存自己控制预充电时间，节省了CPU为内存控制花费的时钟周期，可提高内存子系统性能。

·DRAM Data Integrity Mode（DRAM数据完整性模式）

选项：ECC，Non-ECC

ECC（Error Checking and Correction，错误检查修正）模式采用额外的72位内存检查数据的完整性，能修正1位数据错误，提高系统稳定性，增加超频成功率。ECC内存价格昂贵，一般用在工作站和服务器上，我们一般用的都是不带ECC的内存，设置为Non-ECC即可。

·Read-Around-Write（在写附近读取）

选项：Enabled，Disabled

当处理器做乱序执行工作时，如果读命令指向的地址为最近写入的内容，就能提高Cache命中率，建议设为Enabled。

·System BIOS Cacheable（系统BIOS缓冲）

选项：Enabled，Disabled

经过二级缓存把系统BIOS从ROM中映射到主内存的F0000h-FFFFFh地址，它能加快存取系统BIOS的速度。不过，操作系统很少请求BIOS，选择Enabled对总体性能影响不大，另外许多程序都要通过这个地址来写入数据，建议大家选Disabled，这样能释放内存空间并减低冲突几率。

·Video BIOS Cacheable（视频BIOS缓冲）

选项：Enabled，Disabled

经过二级缓存把视频BIOS从ROM中映射到主内存的C0000h-C7FFFh地址，建议大家选择Disabled，释放内存空间并减低冲突几率，原因同上。

·AGP Aperture Size（MB）（AGP区域内存容量，单位：兆）（图6：AGP区域内存容量设置）

选项：4、8、16、32、64、128、256

AGP的一个特性，是能把系统内存分出部分用作显示内存，早期的AGP显卡在被分配的内存容量不同时，性能有微小差异，但现在的显卡动辄配备64MB以上显存，此选项显然已失去意义。我们通常把这个值设定为内存容量的一半。

·有的主板会提供AGP Mode（AGP模式转换）

选项：2×，4×（使用AGP 8×的显卡通常需要主板芯片组的支持，而此时AGP接口方式不能自行设置）

AGP标准分成许多个规格，从AGP 1×到2×、4×甚至8×。这个选项通常用来解决显卡与主板的兼容性，早期一些只支持AGP 2×的显卡，如果在BIOS中设置为AGP 4×就会出现一些问题，当然这样的问题并不是每款产品都存在。最新的一些采用P4X400芯片组的主板可自动侦测AGP接口，并不能手动调节AGP接口方式，而有些主板则在BIOS中屏蔽了此项功能。

·CPU Warning Temperature（CPU警告温度）

选项：依照厂商及所支持的处理器的不同而有所差异

当CPU超过此温度时，主板会发出警告信号，并调用指令减少CPU的负担，降低芯片热量。

·Shutdown Temperature（系统关机温度）

选项：依照厂商及所支持的处理器的不同有所差异

当整个系统超过此温度时，主板会发出警告信号，并立即关机，避免硬件因过热而烧掉。

·Current CPU Temperature（当前CPU的温度）

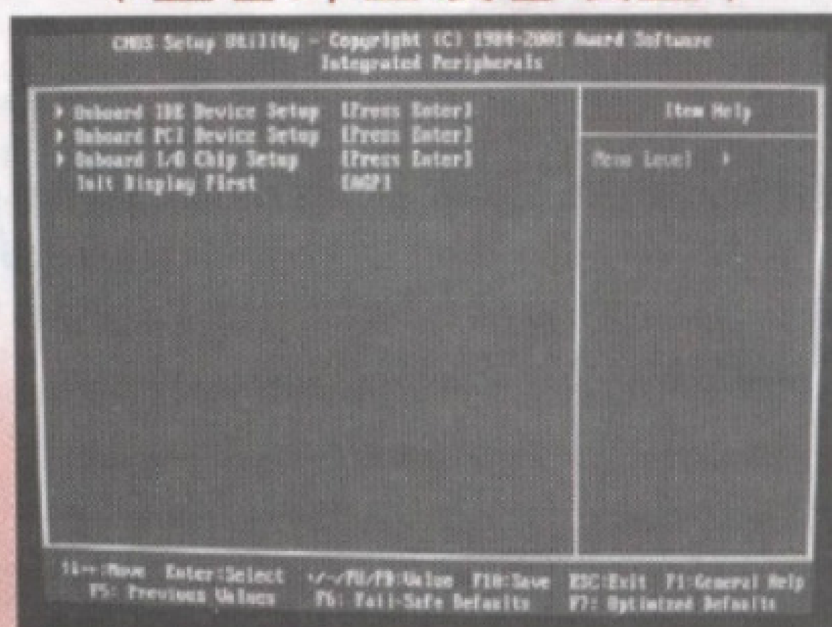
如果你的主板有温度探测装置，就能在此看到当前CPU的温度。

·Current CPUFAN1/CPUFAN2 Speed（当前CPU风扇的转速）

如果你的主板有风扇侦测装置，就能在此看到CPU风扇转速，防止转速过低或风扇停转引起的硬件故障。

现在许多主板的驱动程序中都自带有软件，可让你在Windows中看到以上几项参数，无须经常进入BIOS查看。

四、Integrated Peripherals（整合外围设备设置）



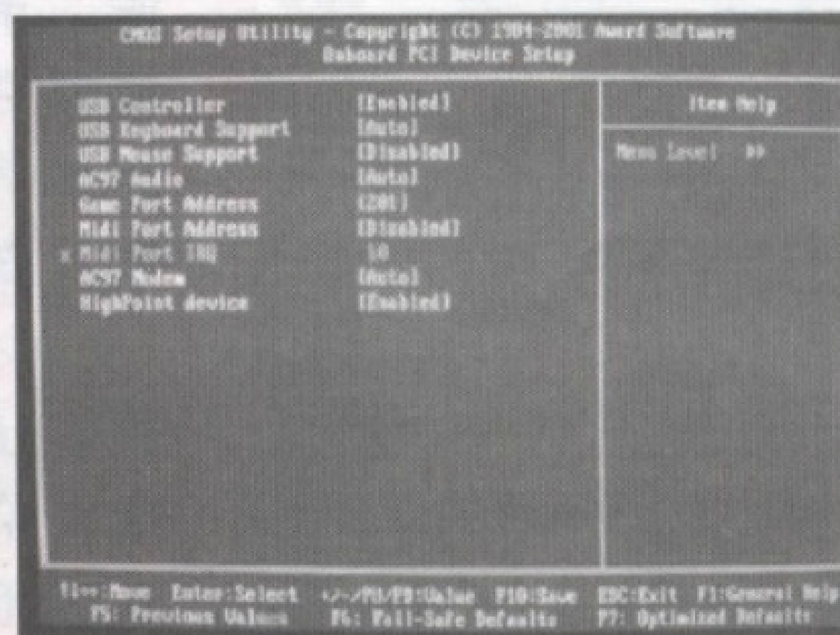
整合外围设备设置

·Init Display First（显示适配器选择）

选项：AGP、PCI

用于调节主板默认显示启动顺序，如果有PCI显卡则选择AGP，但如果是整合主板选项通常为On Board VGA，选为其优先启动即可。

·Onboard PCI Device Setup（主板内建PCI设备设置）



主板内建PCI设备设置

·USB Controller（USB控制器）

选项：Enabled，Disabled

设置USB（Universal Serial Bus，通用串行总线）控制器的开/关状态。

·USB Keyboard Support（USB键盘支持）

选项：Enabled，Disabled

开启/关闭USB键盘支持，一般情况下采用默认设置即可。注意，很多时候需要设为Enabled才能在纯DOS下使用USB键盘。

·AC'97 Aadio

选项：Auto、Disabled

通常使用内置声卡时选Auto，如果用外接声卡则选择Disabled。

·HighPoint device（HighPoint IDE控制器）

选项：Enabled，Disabled

当要组建RAID系统时，需要在外接RAID控制器上挂上IDE设备；即使不组建RAID系统，但需要使用多于4个IDE设备时，此选项必须打开，以便使用板载RAID控制芯片提供的额外IDE接口。如果主板南桥芯片提供的2个IDE接口已够用，最好把此选项关上，因为RAID芯片在启动时的自检非常耗费时间。（**未完待续**）



编辑导语

忽然间，发现自己又要当责编了；忽然间，发现自己要做2003年的第一期了；忽然间，发现自己奔着22岁去了；忽然间，发现来大软也快接近一年了；忽然间，发现姐姐家的孩子已经从我走时的初生婴儿变成一个会说会闹会笑会玩的一岁半小男孩了；也忽然间，发现爸妈的年老……一年就这么过去，大家在这寒冷的日子里要开始迎接新的一年。

记得小时过元旦，也就是公历年向前翻一页的时候，我心中的感慨远远大于过农历年的喜悦，我从来都是否认信奉什么教义的，但我会在12月31日晚的12点钟声敲响后，默默祈祷，希望来年能够顺意、平安、健康。年年如此……

“网络时代”这个名字每15天会伴随着《大众软件》出现在大家面前一次，一些人喜欢、一些人不喜欢，我要做的就是让更多的人喜欢她，让不喜欢她的人转而来欣赏，当然这一切都需要努力、努力、再努力啊……

Some Small Wishes, This Will Make Someone Happy:
The Orlando Magic Be the Winner Of NBA!
The Liverpool Be the Winner Of ESL!
The Guo'an Be the Winner Of CSL!

美丽人生

LILY@POPSOFT.COM.CN

2002年24期连载的《黑白山庄》为隔期刊登，请关注的读者们稍安毋躁

买房购地
个人网站主机选择指南

■江苏 吴昊亮

互联网收费大潮势不可挡，连中国最有影响的免费个人主页空间网易也悄悄地收回了免费午餐，众多网民痛失网上小家。其他硕果仅存的免费空间也是风雨飘摇，不时找个理由休站，或在首页写上“正在整理系统，暂不接受新的申请”，把路堵死……饭可以一天不吃，虫虫们的网上家园怎么可以一天没有？其实，物美价廉的午餐所付不多，又有保障，是该选择的时候了。本文就目前适合个人使用的经济型主页空间的情况作以介绍，也可以作为广大站长的决策依据。

其实，主页空间在空间提供商那里的“学名”是“虚拟主机”，原理上是采用特殊技术将一台服务器分成若干小块出租，每一块看起来都是一台功能完整的服务器。相应的，还有一种供出租的独立主机服务器，价格昂贵，主要供企业使用，这里我们就不作介绍了。如何选择虚拟主机呢？现在你既然准备付钱了，作为上帝，当然要按自己的要求挑三拣四一番。那就让我们开始吧：

一、两个基本参考因素

1.网站空间大小

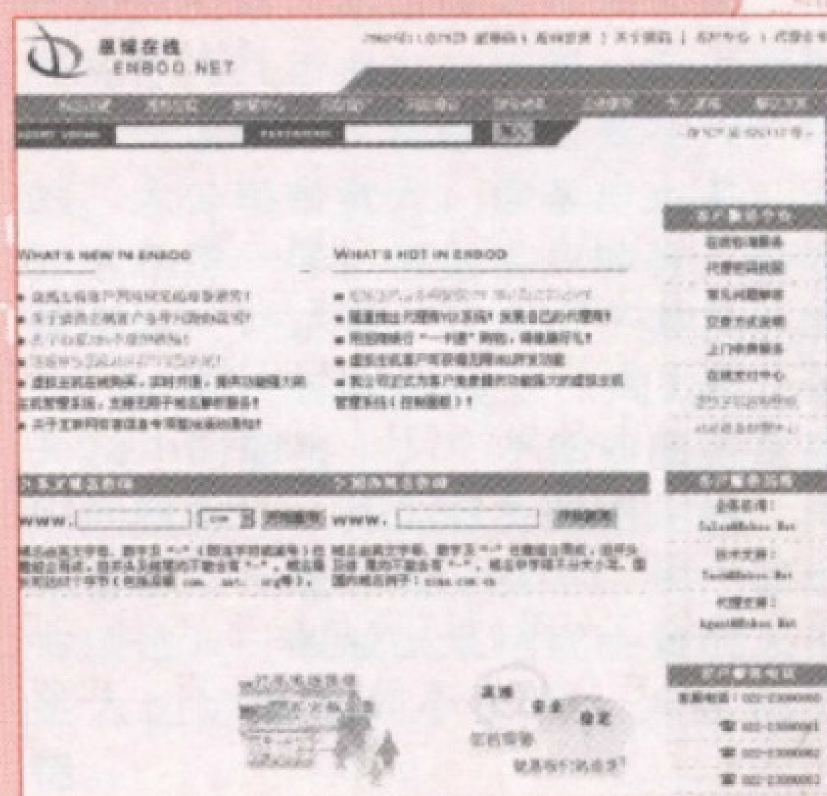
家有多大？这可以说是最直观的一个参数了，当然是要根据自己的需要来选择。提供这些服务的公司大多是提供几档标准的空间容量，一般为100MB、200MB甚至更高不等，而100MB容量已经完全能满足大部分个人乃至小型团体的网站要求。想象一下：100MB，简单换算就是五千万汉字容量啊！现在个人和简单的公司站点存的内容除非图片资料特别多，实际需要大多不过几兆而已。所以容量上基本选择100MB这一档即可，当然这也是最经济实惠的。有一些公司提供50MB或150MB为最低的容量档次，可以自行考虑其性价比。在此特别建议刚刚开始制作个人站点的新手尽量选用较小同时价格也较便宜的空间，等今后积累了经验，同时也准备将自己的网站扩容时再升级，付更多的钱买更大的空间，这是很容易办到的。

2.服务器端网络程序支持

这个指标可能有些人还不太懂，但是把它提到这么重要的位置自然有道理。这个指标是讲你所需要的只是最简单的HTML静态空间还是支持PHP、ASP或者JSP这些服务器端动态网页程序的空间，此外还有使用Perl语言的CGI支持，但它比较基本，一般在提供PHP、ASP、JSP中的一种时同时提供，不单独列出。

A.HTML静态空间是入门级。如果你现在还不了解后三种网页程序，说明你应该还是一个新手，不要急，个人小站一般都从静态主页开始做起，简单稳定，价格还很便宜。

推荐：新手上路型



天津恩亿博公司（http://www.enboo.net/）域名套餐主机

基本情况：25MB虚拟主机，附送5个邮箱（共25MB），含国际域名，一年180元。

参考意见：25MB空间对于HTML的个人网站来讲，除非团队合作、建站狂人或需要存放图片等大文件的，一般存放文字之类的就足够用了，关键是便宜，这一款很适合练手的初学者。这个套餐包含了网站空间、邮箱、国际域名三要素，构成了一个麻雀虽小、五脏俱全的网站，可以让你充分体验一个独立网站的各个方面。

不过现在比较普遍的还是一些100MB大小的空间，不包括域名一年的费用在100～150元左右，根据提供的服务（主要为是否附送邮箱）不等。



四川西部数码公司（http://www.west999.com/）

基本情况：200MB虚拟主机，附送10个邮箱（共100MB），一年150元（如含域名一年为230元）。

参考意见：功能完整、空间够大，属于比较标准的虚拟主机。

如果你只需要最基本的网站空间，以达到节省银子的目的，可以考虑以下推荐。

厦门数字引擎公司（http://www.idc2002.com/）



基本情况：100MB纯HTML静态空间空间，仅售50元/年。

参考意见：这是在没有域名、没有邮箱系统条件下的价格，可以说是"裸机"，价格便宜得接近要免费了。

B. 目前市场上最多的还是支持ASP的主机。ASP是微软帝国的产品，自然风行,并且一般赠送Access数据库，这是一种适合小型应用的低级网络数据库，个人用也够。价格一般在200～250元左右。

推荐：价廉物美型

厦门数字引擎公司（http://www.idc2002.com/）

基本情况：100MB虚拟主机、ASP网络空间、100MB企业邮局（5个邮箱）、1个国际顶级域名、20MB Access数据库、论坛10人在线，价格为288元/年，加100元还送10个专业邮箱。

参考意见：如果暂时用不着这么大的空间，初学者还可以选择：40MB ASP（PHP）网络空间、40MB企业邮局（5个邮箱）、1个国际顶级域名的主机。

厦门盈通公司（http://www.ondns.com/）



基本情况：100MB虚拟主机、100MB企业邮局（10个邮箱）、支持ASP和CGI、20MB Access数据库、1个国际域名、1个二级域名，价格为336元/年。

参考意见：这家的情况贵就贵在多的邮箱上，这家公司在提供信息时说空间为200MB，其实是把提供的100%备份空间也算在总空间里，标称为200MB，大家不要误会了。

优联公司（http://www.raeline.net/）

基本情况：100MB虚拟主机、1个国际域名、20个二级域名、10个邮箱，价格为318元/年（不支持论坛）。

参考意见：虽然其主机很稳定，但价格可能让很多个人用户难以接受。

C. PHP却是笔者的最爱，PHP的名称最初便来自于"Personal Home Page"的缩写，显然适合个人用，不过现在它的功能却极为强大和稳定，不乏企业级应用。PHP一般架构于Linux系统之上，极尽自由免费之精神，一般价格在200～250元左右。可是一般要同时有MySQL数据库（PHP的完美组合伙伴）支持就会贵很多。不过也有少数一些公司提供附赠少量的MySQL数据库空间，推荐你选择这样的空间。

推荐：安居型主机。

这种主机在不同地方有很多不同的服务商提供，但实际从几乎完全相同的性能指标来看用的是一套系统。

亚网科技（北京）（http://www.anetcn.com/）

商务中国（厦门）（http://www.bizcn.com/）



深圳德尔邦（http://www.sz180.net/）

上海域名频道（http://www.dns110.com/）

安居100，价格：300元/年

基本情况：Linux操作系统，100MB独立网页空间，赠送60MB邮局5个邮箱，免费支持MySQL，和主机同一空间。支持PHP、SHTML、Perl。

参考意见：这套系统的各项指标还是很不错，如果对这套系统感兴趣，可以在离自己近的地方选择服务商，比较方便。

上文所说的恩博也有不错的PHP系统主机：

基本情况：Linux-100，100MB虚拟主机，价格为380元/年。独立邮箱空间100MB（10个企业级邮箱），支持CGI和PHP程序、支持MySQL数据库（独立20MB），特色在于独立的MySQL数据库，等于实际上给了120MB网页空间。

以上所提到的的空间不允许使用论坛，要求用户购买1000多元的论坛专用主机！太夸张了……所以上文所提的西部数据有一款便宜的论坛主机就很合适了：

四川西部数据（http://www.west999.com/）选择编号为"b008"的一款，支持25人在线论坛。

基本情况：300MB空间，价格为300元/年，其中邮件空间100MB，邮件数量为10个（支持标准SMTP/POP3/Webmail等功能）。另外，Access数据库空间跟Web空间共享，单个Access数据库限制在15MB以内，MySQL数据库为独立空间，不限大小。

参考意见：如果你的选择不考虑价钱，强调稳定，可以采用新网的经济Ⅰ型主机。新网是中国最大的虚拟主机服务商之一，信誉和质量都还不错，所以我们推荐这款价格还可以接受的主机：独立CGI目录、支持CGI及PHP4编程、网站空间100MB、邮件系统50MB邮件空间、10个企业级邮件信箱，价格为500元/年。

D. JSP相对价格高了一点，提供的服务商少了一点，技术上也复杂，供高手选用。便宜的在300元/年左右。

推荐：阳春白雪型

广东珠海时创网络（http://www.now.net.cn/）

基本情况：基本A主机，独立50MB网站空间，支持JSP Servlet（+Javamail1.2）、JDK1.4.X、10个商用POP账号、100MB邮箱，价格为300元/年。



实际上，以上我给的参考价格基本居中。细心的读者可以看到，价格的差异常在于附送邮箱数量的多少（虽然说是附送，肯定羊毛出在羊身上），以及配套的服务如免费提供子域名解析的数量等，我们将在下文详细介绍。一般而言，这些网站都提供比较全面的解决方案，比如提供PHP

主机的同时也提供ASP主机服务，本文只是就其所长介绍，大家感兴趣完全可以看看他们的其他服务。

不得不说的是，一些大的服务商实力较强，以品牌和服务为后盾收取略高的费用并不是不值得我们考虑的。中国的最著名的3个虚拟主机服务商万网（http://www.net.cn/）、新网（http://www.chinadns.com/）、中国频道（http://www.china-channel.com/），除了新网略提外其他两个没有出现在上文中，是因为考虑他们提供的主机服务价格都比较高，常常贵上一倍！但是毕竟他们的服务已经经过了庞大用户群的检验和信任，从而能获得今天的名气，绝对可靠。同样，中国的三大门户网站新浪、搜狐、网易也分别推出了自己的虚拟主机服务，也是在耀目的品牌下收费较高，在此推荐给腰包特别鼓的人士选用。当然了，上文所提的其他服务商也在努力追赶，完善自己的服务，我们也不用担心太多。

二、其他重要参考因素

1.服务器接入的电信商

现在服务器接入的电信商主要是网通（原来电信的北方部分）、电信、联通等。毫无疑问的，网通、电信这张原属中国电信的数据网一直是中国编得最好的，速度最理想。如果使用在联通网的服务器，除了直接使用联通自有主干网的访问者，大多需要先登上电信（网通）网，再转入联通网访问你的网站，速度就有少许影响。不过现在大多主机商是接入电信（网通）网的，作为个人小网站，还是推荐选择接入电信（网通）的服务商。

判断的方法是：有的明确标明，自然没有问题。没有标明接入什么电信服务商，很可能就是联通了。联通的接入价格比较便宜，所以服务商提供的主机也能相应便宜一些，比如恩博的主机。

2.服务器放置地点

了解服务器放置在大致哪个城市也非常重要。北京、上海这两个中国最大的城市网络基础建设也最好，城市间连接的带宽大，而且都有直接的国际出口，访问速度自然快。服务商网站标称的“2.5GB光纤连接ChinaNet骨干网”就是指这个——目前中国的主干互联网。所以北京无疑是上上之选，中国所有主干网的中心都在北京，比如影响最大的ChinaNet（中国公用计算机网络）和CERnet（中国教育与科研网），他们的互联互通带宽最大的也在北京。所以如果你希望无论是从国外还是教育网上来的访问者能比较快地访问你的网站，强烈推荐采用北京的主机。而广州、武汉、成都、西安、天津、南京、厦门等几个城市就要次一等了，不过他们的价格一般便宜一些。笔者考察过，在北京的虚拟主机公司价格很少有便宜的，所以上文所提很多都是北京以外各地的公司。不过据我实际的访问感觉，基本上速度也还可以，毕竟中国这几年的网络建设搞得不错，各城市差也差不到哪去。再小的城市当然条件就更差些，但是有一点，如果你的网站主要针对这个城市的访问者，当然选用本地的主机为佳，因为在城区内常还建设有城域网，本城之内的访问速度很快，而和其他城市连接的带宽不大，把主机放在其他城市反而不合算。

在此特别提请大家慎重考虑这一因素，网站的访问速度是保证访问量的生命线。可以试着访问初步选定的主机服务商页面所列举的客户作为一种参考，看看速度如何，是不是中意。

三、其他次要的参考因素

之所以归入次要，是因为基本上各个公司提供的条件差异不是太大。比如主机接入电信服务商的带宽：一般标称为几百兆左右不等，但也不是越大一定越好，租带宽是要花大价钱的，大公司带宽大，但客户也多，一分流还是一样；再如客户服务，最好是网站一切正常，一次也不要找他的7×24客户服务热线（一周7天，每天24小时服务），“不需要服务是最好的服务”；再如服务器稳定性、网站备份（一般一周一次）、用户管理方便性，一般敢出来招揽生意的又不是太边边角角的小公司，大致还不错。

这些因素选择时可以附带看一下，只是在你在你考虑两家条件相近难以决断时作为参考。

四、特别的考虑

1.是否允许架设论坛即BBS

现在很多网站主机都明确注明禁止运行各种形式的论坛程序，严重影响了小站的互动性。如果你一定需要这么一个论坛，那么就需要挑选允许架设论坛的主机，而且现在还需要向有关部门申请或备案，保证你对论坛上的内容负法律责任才能开设。

2.支持在线人数、流量限制

比如数字引擎公司网站的每款主机很认真详细标明了允许的最大在线人数，要增加论坛在线人数为20元/人/年——贵得可怕。但这并不是无理要求，如开头所讲，很多台虚拟主机在一台真实主机上，每个在线访问者都占用着资源，如果挂上很多人，显然就影响其他用户的正当权益了。如果你的网站一贯很热闹，就要考虑这个限制来选择合适的主机。如果网站访问者实在很多，只好多花银子了。

服务商网站标明：“禁止运行聊天室、广告网、江湖、在线播放等极为占用资源的程序”，也是出于同样原因的考虑。

五、主机的副产品

1.附赠的邮箱

虽然都是廉价经济型的主机，但是一般也附赠5~10个邮箱（每个5MB~10MB），我上面给的平均参考价都是含附赠邮箱的。不附赠的性价比太差，如果是笔者就不选了——我是上帝嘛。不过有的读者可能不需要，仁者见仁，智者见智，原则还是按需选择。

几个注意点：

A.有的主机商邮箱只提供POP/SMTP收发信，很不方便，最好选用有Web收发信件功能的主机。

B.必须有顶级域名的才送信箱，你很个性化的网站域名将是你的邮箱后缀，很酷啊！

C.其实在笔者看来邮箱的数量要比大小更有意义，因为一般都采用在自己的邮箱空间上限内自由调整，理论上每个邮箱都可以使用最大值的空间，而不是平均分配的。

在此再给一个同样价位下邮箱给得较多的服务商：



福建三明新艺公司（http://www.100dns.com/），北京电信提供网络带宽（这很重要）。

支持ASP的计划套装300元/年，包含国际域名和100MB的网站空间，有特色的是50MB空间可分配20个信箱！

2.域名：现在国际域名很便宜了，买一个看上去感觉很好，而且这样才能使用上述的附赠邮箱，用上个性化的用户名、后缀，再也不受免费电子信箱服务商的气，多好！通常的国际域名价格为80元，贵得上百，便宜的只要60多元。

3.子域名：现在服务商还通常在你注册域名后赠送20个或不等的子域名，用上news.yourdomain.com这样的域名，你的网站岂不更专业化了？也要争取挑选提供这个服务的服务商。有的服务商设置一个要收费若干……值得一提的是恩亿博公司提供了无限子域名解析，还是很诱人的。

下面传授几个小窍门：

1.可以选择在主机商的代理商处购买。

主机商给了代理商批发价，代理商也自然以低于主机商的价格出售以招揽顾客，能省银子当然要省。代理商在哪里？看你使用搜索功能的本事了。

比如上文中的新网（ChinaDNS）作为一个大公司，主机价格较高，但代理是很多的，同样可以买到价格便宜的名牌货（强烈推荐）：

http://www.regsky.com：著名下载网站海阔天空的姊妹站；再如恩亿博公司，其代理如http://www.free8.com是免费的。

你会发现可以省下可观的银子，而且代理多的公司也不正体现了其实力么？

2.可以约几个兄弟姐妹合资，空间绰绰有余，一分摊就更省银子了。

3.尽量选择名气大的服务商，他们可不是浪得虚名。对于没有怎么听说过的服务商则提供几个判断标准：A.看他的页面是否精美，自己的页面都做不好，那就很成问题了；B.访问时的速度，如果自己的速度很慢，还能期望他的服务快吗？C.看首页下方有没有工商注册的红盾标志，并且点一下连过去，确认其真实性，这是官方的保证。

好了，现在你就可以驱动小猫上网去搜寻一番，为自己的网上家园买块好地！注意你的网站千万要遵纪守法啊！

免费大餐的最后留恋：

目前国内还提供免费主页空间的网站实在是少，比如虎翼网（http://www.51.net/），免费20MB空间，弹出广告条，无CGI，无技术支持，提供FTP上传更新方式，这是虎翼网为初学者、大中学生提供一个接触互联网的机会而设计的。虎翼网明确声明在访问速度、稳定性、技术支持等方面都优先考虑收费用户，并有权随时中止免费服务，还标称在每台服务器上放了8万～10万用户，和收费主机形成鲜明对比，让人充分感受到免费大餐行将结束。

没办法，只好把目光投向外国，还好毕竟世界大了，总还能找到不少好的免费服务。

笔者精心选择了几款有代表性的主机，分别代表了静态、支持CGI、支持ASP、支持PHP的免费空间。支持JSP的相比于其他几种寥若晨星，而且还有使用期限等种种限制，实在不值得介绍。笔者在选择时特别注意了一项参数：是否提供FTP上传方式，用Web浏览器来更新是一种可怕的劳动，收费主机全都提供FTP，但免费就未必了，需要筛选。下面介绍的都支持FTP上传更新。

支持静态页面的有Zero Catch（http://www.0catch.com/）

100MB空间，提供子域名和一些网站状态工具，要求用户主页放置旗帜广告。

Zero Catch有一个很有个性的首页，提供的空间可称巨大。也因为这个原因给出了一些限制，防止主机成为用户的垃圾库：限制日流量在20MB、最大文件尺寸在1MB、不允许使用MP3、EXE、ZIP等文件等。

一种很典型的情况是：Zero Catch同时提供免费和收费的主机，利用免费主机来聚集人气，利用收费主机来维持运作，同时给出免费和收费主机的比照，不断引诱免费客户加入收费大军……

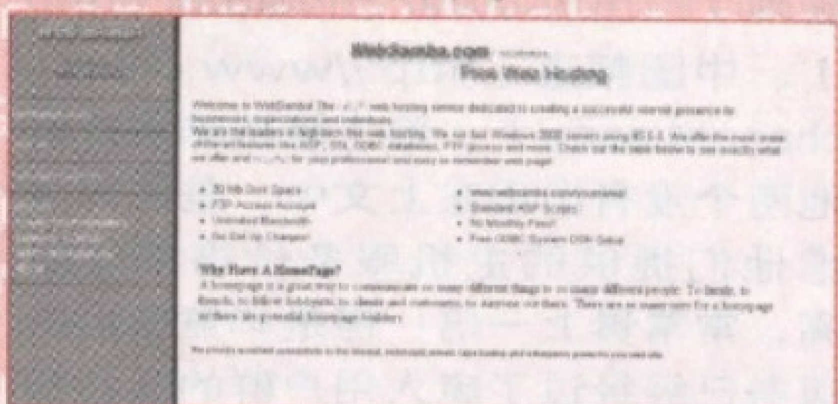
支持CGI的有Mar Host（http://www.marhost.com/）



10MB空间、不限制流量、不要求放置广告。

使用WindowsNT 5.0 Stable操作系统和Sambar 5服务器软件，提供技术支持和电子邮件账号、支持CGI并同时支持Perl、ASP、PHP，最大文件尺寸500kB。

Mar Host提供的参数还比较诱人，只是空间比较小。



支持ASP的有Web Samba（http://www.websamba.com/）

30MB空间、不限制流量、提供www.websamba.com/yourname/域名。

使用Windows 2000 Server和IIS 5.0系统，支持ASP、SSI、ODBC数据库。

笔者实际访问了几个包括中文的用Web Samba免费空间建立的网站，运作基本正常。

支持PHP的有互联网巨头Lycos公司的英国分站（http://www.tripod.lycos.co.uk/）

提供50MB空间，支持PHP/MySQL，提供http://members.lycos.co.uk/yourname/域名。

不限制流量和文件尺寸，提供WebBuilder网站编辑器，可以使用网站、相册模板快速建立网站，还提供一些附加功能如计数器、留言本、个性化的404错误页面，提供语法纠错、自动搜索引擎注册、网站等级和受欢迎程度的测试还有学习指导等。

总之功能之强劲实在少见！推荐推荐！国内已经有不少用户在使用着这个免费空间啦。

当然还有更多的，比如在http://www.thefreesite.com/Free_Web_Space/就看到一些，但一心一意按自己要求挑一个合适的才是正理，不要看花眼了啊！

但必须提醒的是：首先，要看你的E文过不过关，所有的申请页面都是全英文，包括申请内容也要全部用英文填写；其次，要做好国外主机在国内访问速度较慢的思想准备，而且很多国内用户受网络限制（比如教育网）不能出国，要损失很多访问量。免费大餐吃起来不是那么容易啊。

编者按：现在有个人网站的人多了，知道怎么制作个人主页的人也多了，可是你是否对所有的网站制作技巧知识都了如指掌呢？你是否对自己已经做好的主页满意呢？如果你还在考虑是否要给自己建个网站，如果你刚接触到这些知识……那么请看2003年我们为大家带来的不一样的个人网站制作教学栏目——《新鲜打造个人网站系列教程》。我们不讲述浅显易懂的初级知识，但是我们会给你灌输正确的制作理念，我们不讲枯燥乏味的源代码，但是我们会给一个漂亮、与众不同的个人站点。请跟随我们的每一期，请跟随“网络时代”。

新鲜打造个人网站

系列教程之一：

建站准备——打好坚实的基础

■Simple Palace工作室

现在想要制作个人网站的朋友越来越多，看着别人的网站又炫、又酷，真的好羡慕！可每当心里痒痒鼓起勇气准备自己动手想做时，Sigh，一大堆软件用哪个好？随便打开一个软件，全都是菜单、按钮，赶紧查找工具书，一部又一部的砖头教程，深奥难懂的专业术语令人瞠目结舌……茫茫“网”海，何处是我“家”？别急别急，从这一期开始，就由我来给大家讲述个人网站的制作，我会给大家很多的案例分析，并且“手把手”地教你制作一个非常个性的网站，希望能抛砖引玉，同时，如果你有什么好的建议，也别忘了写信告诉我哦。

说了这么多，是不是已经动心啦？那我们就从最基础的开始吧！基础永远是灵活运用的起点，为了制作出一流的网页，得将基础打牢。

首先让我们了解一下网页和网站的关系。简单讲，网站就是网页的有机组合体，网页的学名是HTML（Hyper Text Mark-up Language），翻译过来就是“超文本标记语言”，它定义了各种超文本在HTML文件中的组织方式，是一种可以在WWW上传输并被浏览器读取、翻译成页面的一种文件。而“超文本”是指大家在浏览信息的时候，不必按章节从头到尾阅读，可以从其中一个地方跳到另外一个地方，就是我们很熟悉的超链接。现在的网页就不仅仅是超文本了，已经在向超媒体的方向发展，比如我们经常看到的Flash、网页中的ASF电影文件等，都是超媒体。网站就是许许多多网页、文本、图片、声音、图像等在一起，按照一定方式组织起来的集合体。网站是上网查信息的窗口，是我们存放资料、图片、多媒体的网上展示厅，当然也是你展示个人魅力的大舞台啦！

接下来，我们先来看几个网站，体验一下精美网页带给我们视觉上的快感，然后我们再看“站”说话。这些可都是笔者上网多年、精挑细选的经典网站了。

A.汐草街（http://xicaojie.com），如图1所示。页面的风格很统一，很干净，并把中国文化和西式的排版技术结合起来，看起来非常典雅（图2），背景音乐配得也相当不错，很有怀旧感觉，而且网站上JavaScript特效也做得非常好，可见站长高深的艺术功底。不过整个网站都是E文的，大家看着别眼晕哦。

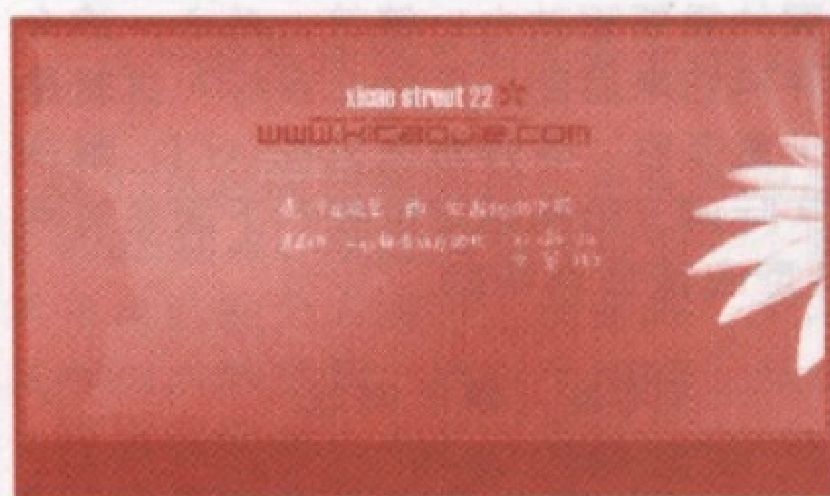
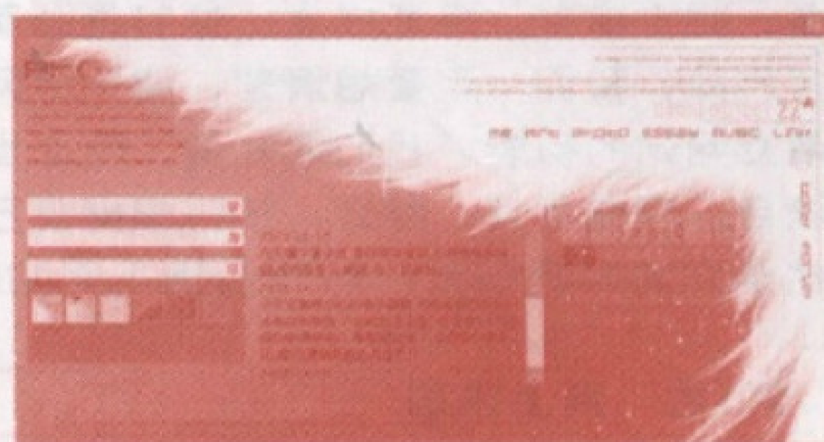


图1


图2

B.异型之家（http://alienhome.org），如图3所示。这是一个以Flash作为主要架构的站点，看看截图，你就知道制作者的水平如何了（图4），如果告诉你该网站的制作者还只是一个今年要高考的高中生时，你肯定会大吃一惊吧？这个网站在国外的知名度很高，而且获奖无数。可见制作一个好的个人主页并不需要多高深的专业知识，兴趣还是非常重


图3



图4

要的。

C.01kkk（http://www.01kkk.com），如图5所示。这个网站我个人认为非常棒，制作者是设计专业出身，对网页设计有着很独到的见解。这个网站有些卡通成分，而首页上的交互Flash也很有趣，一条小鱼会乖乖地跟着你的鼠标游，而且动作非常灵敏，这当然是Action Script的功劳了。在以后的Flash学习中，我们会逐一介绍。除此之外，该网页中还有很时尚的元素在里面（图6），怎么样，快加入收藏夹吧！

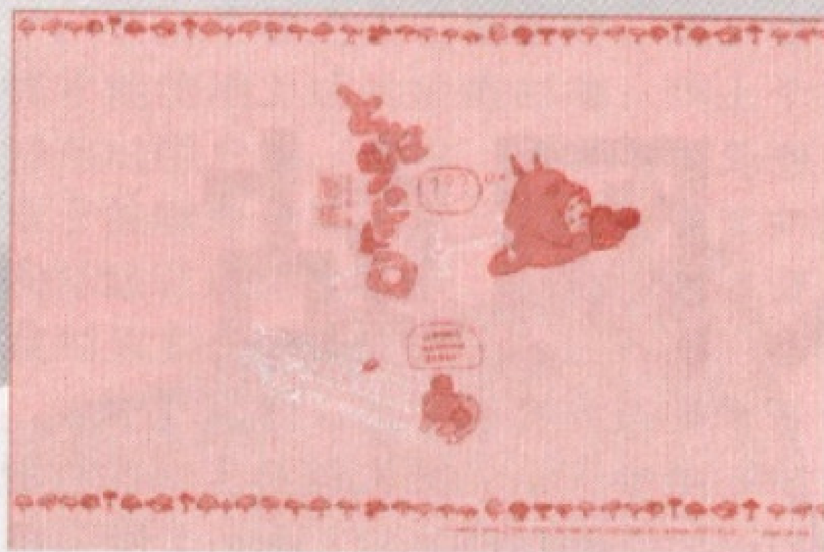


图5



图6

看完了这3个网站，我们可以发现，这些网站的共同点都是有着统一的风格，它们都蕴含了制作者的个性思想，对色彩、效果和组成网页各元素的把握非常到位。我们这第一篇的教程就是教会大家如何去实现这种把握，包括网页的制作技术和设计的思维技巧，可以说，我们的目的就是教会大家制作具有自我个性特色的网站，你可以把你自己的想法如实反映在你的网站当中，这是不是一件很惬意的事情呢？说到这里，你是不是已经摩拳擦掌，跃跃欲试了呢？好吧，那就言归正传！一般说来，做好一个精美的网站首先要注意如下几点：

一、明确自己做网站的目的

做网站有什么用处呢？可千万不要只是为了追求上面那3个网站的效果。效果只是内容的表现方式，我们不要去刻意追求它，而是要让效果为内容服务，更好地实现我们制作网站的目标。做网站有很多作用，你可以用来它宣传自己，让大家都来了解你，并找到很多志同道合的朋友；你也可以用它来介绍你的最新成果：一个小发现或一个小程序，供大家观摩或下载使用，如果推广出去被哪一个软件公司看中，那可就前途无量了；大公司用它来实现电子商务，减少库存，降低成本，这可是公司发展的重要驱动力！等等，总之，这么多用处，我们一定要想清楚，建一个网站并用它来达到一个什么目标？这就是建立网站的初衷。我们都知道，网上世界丰富多彩，各种东东五花八门、琳琅满目、应有尽有，那么，如何根据自己的实际情况给网站定位呢？下面是对网站类别的大概划分，对我们确定网站的类型应该会有帮助。

第1类：网上求职	第6类：娱乐网站
第2类：网上聊天、即时信息、ICQ	第7类：旅行
第3类：网上社区、讨论、邮件列表	第8类：参考、信息
第4类：计算机技术	第9类：家庭、教育
第5类：网页、网站开发	第10类：生活、时尚

每个大类都可以继续细分，比如娱乐类再分为体育、电影、音乐类，而音乐又可以按格式分为MP3、WMA、VQF等，或者按表现形式分流行、古典、摇滚等。这些都是最基本的分类，你也可以选择一些偏的、怪的，或有特色的，比如你很喜欢电影海报，那就可以做个海报的交流网站；喜欢玩CS，那就做个你的CS战队网站，在网上联系比赛，同全世界的玩家们沟通；如果喜欢交朋友，就只建个论坛，制定几个你比较感兴趣的话题，让大家来一起讨论探索；或你在哪方面很有专长，比如美术好，那你可以做个你的作品展示网站，把你的作品扫描放到网站中去，让大家来欣赏。总之，选择一个有特色的类型不会很难，只要你稍微留意，细心想一想，就会发现有很多题材等待你去挖掘。

但是，选择题材时一定要注意。首先，主题要小而精，定位小、内容精。如果你想做个像百货大楼一样的网站，把你觉着有用的，例如在线听歌、软件下载、交友论坛都放上去，那可能会事与愿违。给人的感觉是没有主题、没有特色，样样都有，却样样都很浅，因为你不可能有那么多的精力去维护它，而且类似的网站数不胜数。比如说，你想买一台SONY Walkman随身听，你是去超市买还是去SONY的专卖店买？同样在网络中，比如www.51lrc.com，它的定位就是lrc格式的歌曲歌词（优秀的Winamp插件LyricShow专用），应该说定位很小，但笔者想找一首歌的歌词绝对首先想到51lrc.com，尽管别的一些音乐网站也有，可是并不规范，分类也不专业，找到一个歌词要花很多时间，所以吸引力不大。这就是定位的重要性。其次，主题最好是你喜欢并且有兴趣的，比如你喜欢平面设计，就可以建立一个平面设计网站；喜欢乔丹，可以报道乔丹最新的动态，这样在以后维护时才不会觉得没意思、没动力。兴趣是做事情的动力，有了兴趣，才能把网站建好。最后，主题要有特色，特色是网站的灵魂，没有特色，主题太滥太广，很难给别人留下深刻印象。就像现在的软件下载、音乐信息等类型网站，太多，能给人留下深刻印象的却没几个。除非你有足够信心能超过其他网站，否则还是要三思，永远记住：网站排名只认第一，没有第二。

二、给自己网站起个好名字

到了这里，相信你已经有个很棒的主题了吧！但这时我们还需要一个好名字，也许你会说：“名字固然很重要，可是和网站有什么关系呢？”这里首先要明确，我们不是哪个大公司或大名人，别人提到时都会说某某公司网站，比如Intel网站、周星驰网站这样无需起名，直接输入它的英文标识或中文网址就能进入。但既然是个人主页，就一定要起一个响当当的名字，这样别人提到时就很容易脱口而出。好的名字便于别人识记，也利于推广，比如BENZ作为商标叫“奔驰”，多么气派响亮的名字！如果改为人名的译文“本茨”，效果可就逊色多了吧！现在如果我们能很容易地记住它的名字，利用网络实名就可以直接登录网站，是不是很方便？国内很多知名网站的名字都很有特色，比如新浪（sina.com）、搜狐（sohu.com）和阿里巴巴（alibaba.com）等。起名字要注意以下几个原则：不要太长，不方便排版；要有直观的意义，别人一看就知道是哪方面的；不要使用让人看了不舒服的字眼。总之，多看多想，或翻翻字典，或请教朋友，你一定会起个好名字的！

三、申请域名并获取网站空间

在确定好了主题和名字后，接下来最关键的就是给自己网页安个家，确定“门牌号”，这样大家才会对号入座，找到你的“小家”访问你。那么什么是域名呢？域名是Internet上的一个服务器或一个网络系统的名字，在整个世界范围内没有重复的域名。域名的形式是由若干个英文字母或数字组成，由“.”分隔成几部分，比如www.xjtu.edu.cn就是一个域名，它把你的方位标记出来，这样世界各地的人都可以通过域名来访问你的网站。域名有很多种，包括国际顶级域名（后缀为.com、.net、.org、.edu等）和国内域名（后缀为.cn等）等，它们一般都是收费服务，不过最近从网上的一则消息中得知http://www.getfreedomain.biz/提供类似于.com、.net和.org的国际顶级免费域名的申请，确实值得一试，该网站同时还提供5MB的免费空间，而且没有弹出广告，不过所有服务只免费提供一年。如今这种重量级的免费大餐确实还很少见，有兴趣的读者别忘了赶紧去注册。

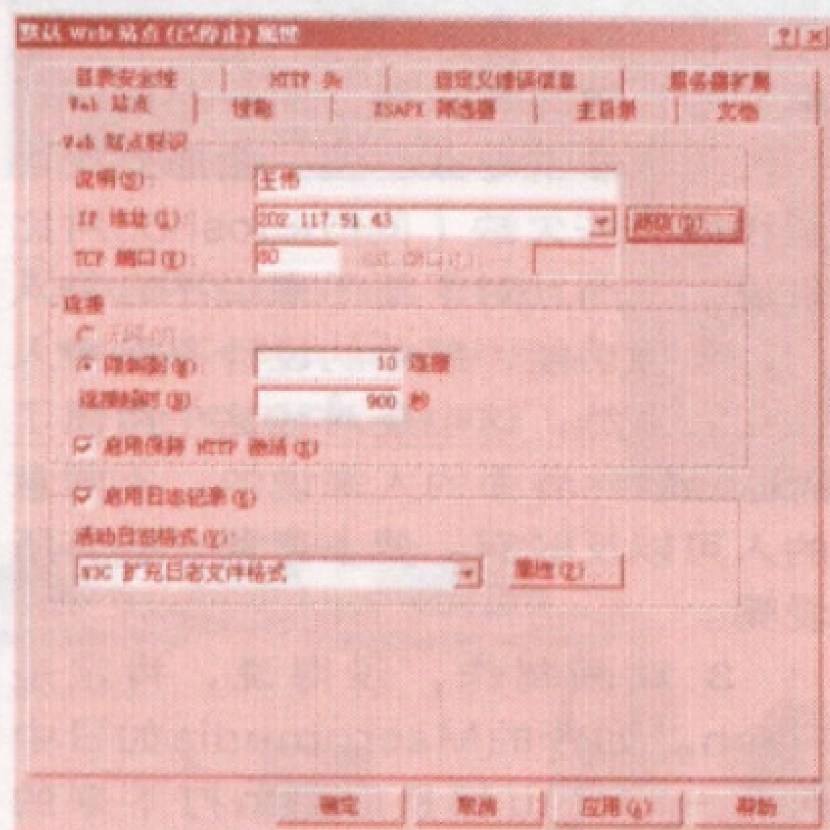
如果你不想交费，也可以在网上申请免费域名，例如网易公司至今还提供免费的域名转向服务，它的地址是http://my.yeah.net，在这里你就可以申请一个类似于http://popsoft.yeah.net的二级域名。

有了域名，你还必须找到存放主页的空间，现在提供免费主页空间的网站是越来越少，不过只要你愿意不断地去挖掘，天下总有免费的午餐。下面给大家推荐几个至今还可以申请免费主页空间的地方。

编者：如果有感兴趣的朋友可在前一篇选购网上虚拟主机的文章中获得相关信息。

最后再说说自己搭建个人Web服务器。上面介绍的所有方法，无论是申请国际域名、收费主页空间还是虚拟主机，都是将自己的主页放到别人的主机上，永远没有一个“主人”的感觉。其实，只要你有一台经常开机并且一直能联网的电脑，就可以自己搭建一个Web服务器，充分体验充当管理员给你带来的乐趣。自己搭建Web服务器可以避开申请主页空间等步骤，以后也可以免去主页上传的过程，而且不受其他不确定因素的影响，只要保证自己的电脑一切正常即可一劳永逸地对外服务。

架设个人Web服务器的方法和步骤已在本刊2002年第15期上有过详细介绍，这里不再说明。文章在刊出后收到读者的大量来信，希望解决自己建站中的一些常见问题，本文将其分为2个方面再详细作出讲解，以方便大家制作更加出色的个人网站。


图7

1.在一台服务器上实现多个Web站点

我们有时候需要利用一台电脑设置多个Web站点，例如利用其中的一个网站发布自己的个人主页，而另外一个网站发布别人的主页，物以尽用嘛，那么怎么样来实现呢？本文以最常见的Web服务器架构软件IIS为例，说明它的解决办法。

服务器上的Web站点默认端口一般为80，如果改变这一端口，就能实现在同一服务器上新增站点的目的。在开始菜单中选择“管理工具→Internet服务管理器”，即可打开“Internet信息服务”的窗口。右键单击“默认Web站点”，选择“属性”进行设置，在“Web站点标识”中将其说明改为自己的个人主页，IP地址选择自己的IP，TCP端口保持默认的80不变。将制作好的网站文件放到到默认目录中，这样自己的个人主页站点就设置好了（如图7所示）。

接下来我们来增加一个站点。在“Internet信息服务”窗口中单击主机名，然后选择“操作”→“新建”→“Web站点”，出现“Web站点创建向导”窗口，依次点击“下一步”，填写站点说明，IP地址保持不变，而在TCP端口栏中将默认的80修改为其他值，如8080，选定主目录，设置好访问权限，另外一个站点的设置也就完成了。

效果测试。在IE中输入你的IP，例如http://202.117.51.43（默认的端口号80可以省略），我们即可将访问到自己的个人主页，而输入http://202.117.51.43:8080（注意IP地址后的端口号一定不能少），则会出现刚才自己设置的另一个站点了。此外，利用端口号的方法也可以加强信息在传送过程中的安全性，这里介绍SSL加密的方法。同样在“Internet信息服”处右键点击默认的Web站点，在如图8所示的窗口中单击“IP地址”后的“高级”，然后在“SSL端口”中修改端口号，该端口默认值为“443”。修改后，用户在浏览我们的网页时同样需要知道该端口号，访问方法也是“域名+端口号”，例如Http://202.117.51.43:443。

2.在局域网内架设Web服务器

很多时候我们由于安全或IP资源不够等原因都在使用局域网，例如宽带网的部分用户和网吧的用户都是此种上网类型。局域网中的用户由于使用类似于192.168.*.*类的内部IP而无法被Internet上的用户访问，因此在局域网中架设的Web服务也受到一些限制，不过如果利用一些代理软件将局域网上的电脑的内部IP映射到外部IP上即可解决此类问题，推荐利用Winroute软件来达到这项功能。Winroute安装在局域网的服务器上，因此必须到服务器上去具体操作，Winroute管理器的主界面如图8所示。



图8

四、网页制作需要用到的软件

网页制作要用的软件一般分为网页制作和图像处理两类，正确地选择它们将有利于提高我们的工作效率。

1.对网页制作工具来说，首先，我们需要一个WYSIWYG的网页编辑工具，What You See Is What You Get（所见即所得）。常用的有Dreamweawer、Frontpage、Golive。

首先说说Dreamweawer（图9），它由Macromedia公司开发，最新的版本是MX。Deamweaver采用浮动面版的设计风格（图10），对于初学者来说可能会感到不适应，但当


图9

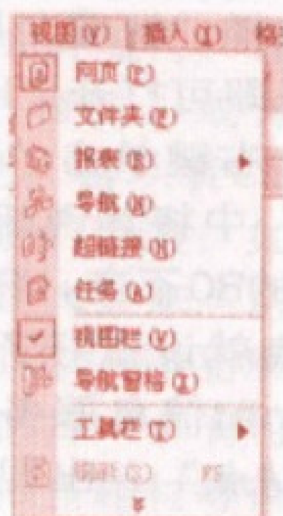

图10

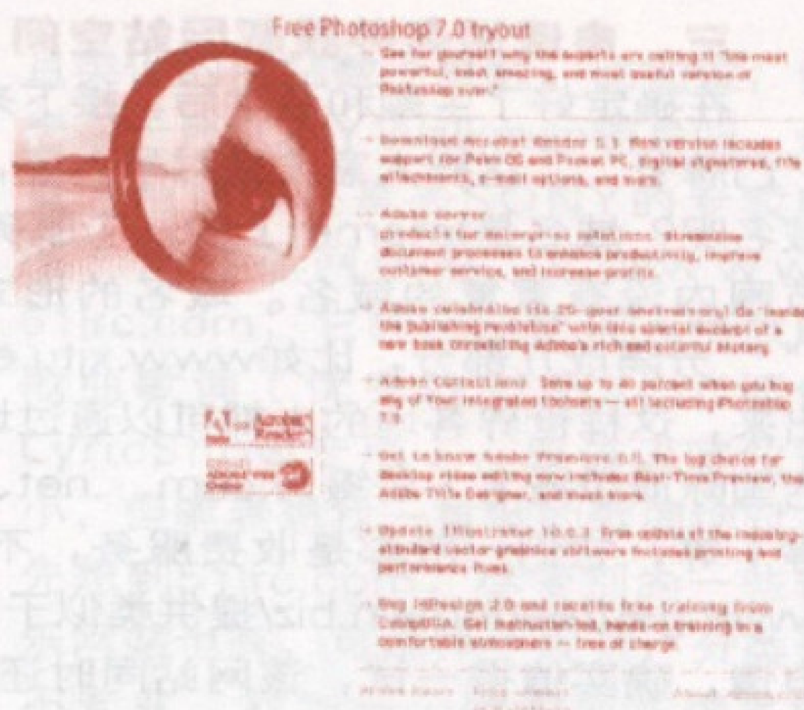
你习惯其操作方式后，就会发现Dreamweaver的直观性与高效性是其他网页设计软件所无法比拟的。Dreamweaver对于DHTML的支持特别好，可轻而易举地做出很多眩目的页面特效。插件式的程序设计也使其功能可以无限扩展。Dreamweaver与Flash、Firework并称为Macromedia的网页制作三剑客（想必很多朋友都了解了吧！），由于是同一公司的产品，因而在功能上有着非常紧密的结合。而最新推出的Dreamweaver UltraDev更是支持ASP、JSP等动态网页的设计。由此看来，Dreamweaver可说是网页设计者的首选。


图11

其次是Frontpage（图11），它由Microsoft出品，是最简单、最容易、功能却又很强大的网页编辑工具。它采用典型Word界面设计（图12），只要你会用Word，就差不多等于已经会用Frontpage了。当然就算你不会用Word也没关系，简单明了的操作方式会让你很快上手，而且你无须学习HTML语法，对网页元素的简单拼装也能取得好的效果。它的最新版本是XP，在操作界面上，新版本做得非常漂亮，色彩清新柔和，再配以阴影效果（图13），在下级菜单弹出方面它还采用渐现方式，这也是.net时代Windows应用软件的发展趋势。


图12


图13


图14

2.图形处理软件我们有Fireworks和Photoshop两种选择，Photoshop可谓是平面设计方面的老大，在这个领域内“无人”能与之匹敌。自从Adobe公司推出了Photoshop 6.0之后，在网页图形处理方面的功能大大增强，不但增加了Slice割图工具，而且专门增加了图像网页输出功能，可以输出JPG、GIF、PNG三种格式的图片，而且在图片的大小优化上做得更方便、更简易，因此对于有Photoshop基础的人来说，这的确是个令人振奋的新功能。最新版本7.0（图14）更增加了许多新功能，使它在图像处理方面的优势进一步扩大，而且Photoshop有着丰富的插件支持，极大地扩展了它的功能。

Fireworks也是一款非常优秀的图形处理软件，它是Macromedia公司专门为了网络图形而设计的一款软件，它可以非常方便地制作出下拉菜单、图片热区等效果，而且网页图形的优化也非常专业。但其图形处理功能稍微有些欠缺（同Photoshop对比来说），而且对于新手来说不容易入门，各种功能、菜单的设计不是很人性化。当然，这也是对我这个用惯了Adobe软件界面的人来说的，不同意的人可以反驳啊。萝卜青菜，各有所爱嘛。

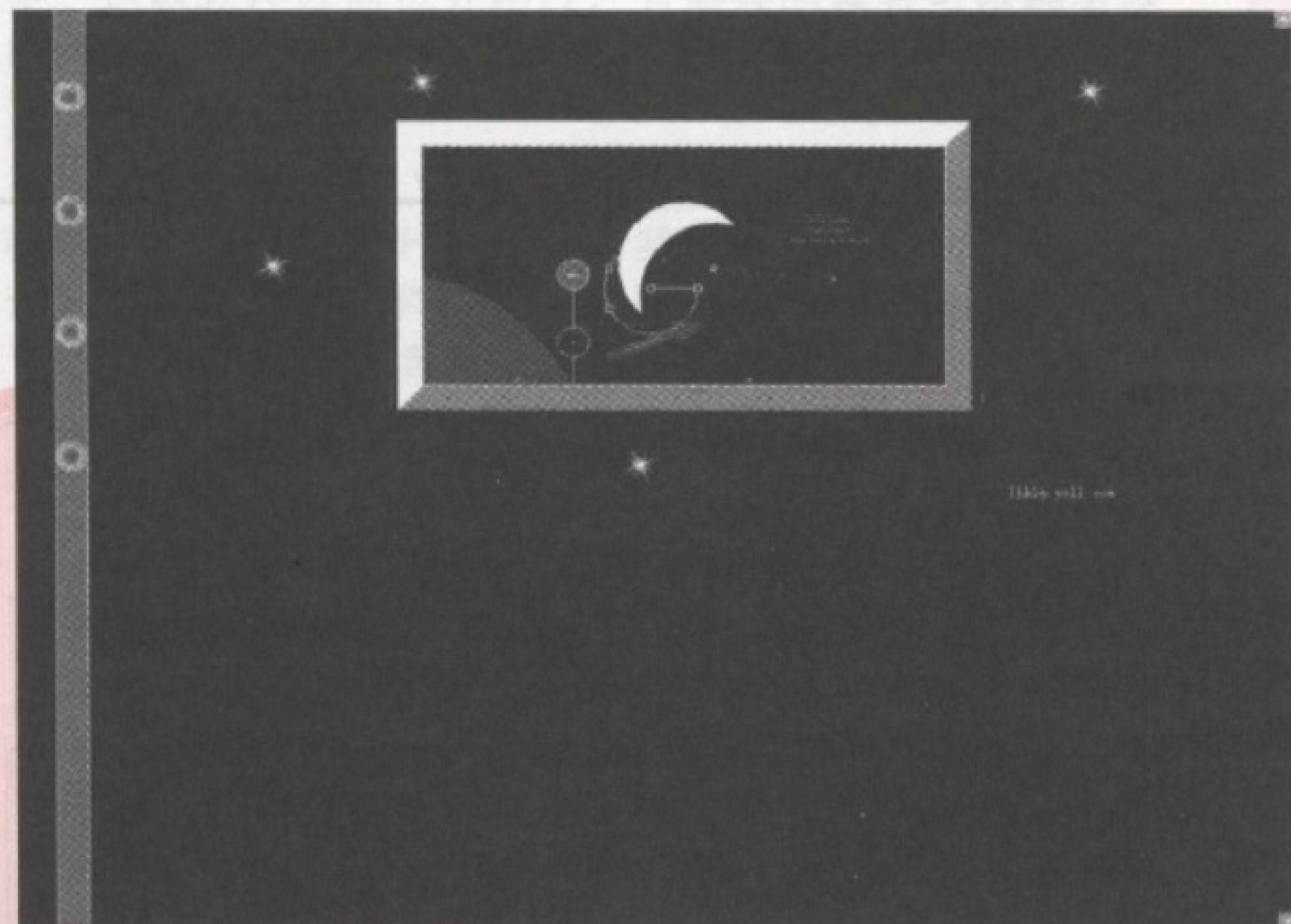
3.动画制作，没得说，肯定是Flash。如今的Macromedia如日中天，一半江山都是Flash打下来的（另一半是Dreamweaver）。Flash是由交互式矢量图形组成的动画，文件体积很小，所以下载速度很快。可以用它来制作动画、创建互动性网页，它已经成为网上动画的霸主，最新的MX版本又增加了对视频、麦克风的支持，极大地扩展了Action Script的功能。无怪乎有人说，如果浏览器不安装Flash插件，将在21世纪的互联网上寸步难行！

唯一可以称作是Flash竞争对手

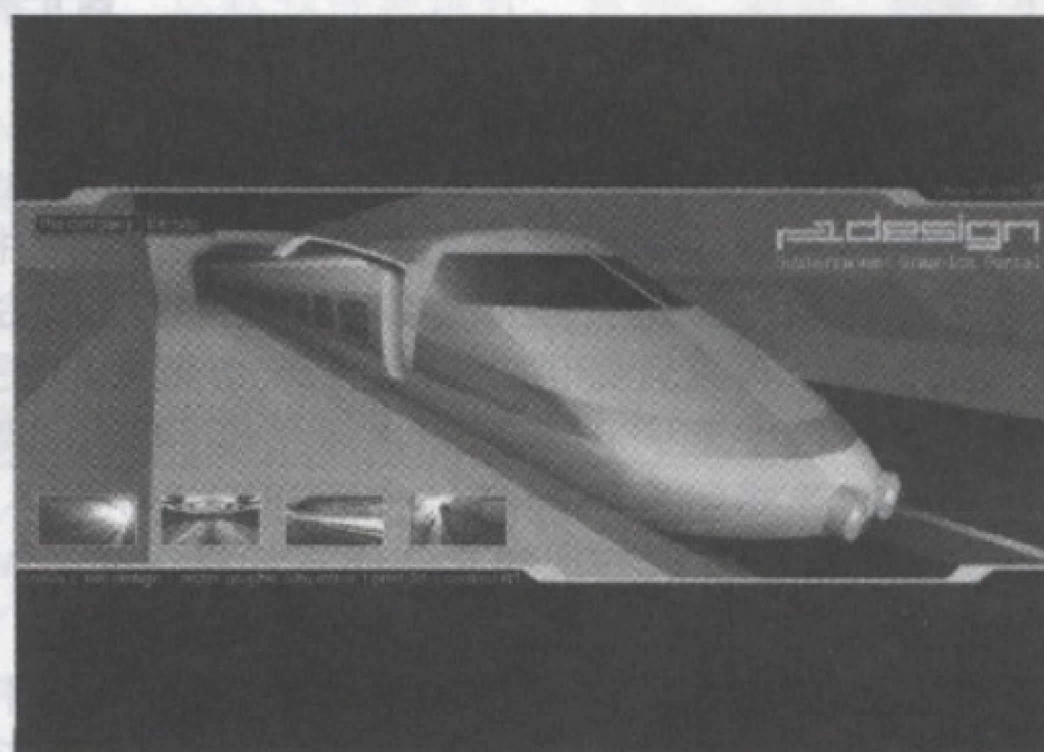
的是Adobe Live Motion，大多数读者可能对这个软件知之甚少，但在国外它却被称作“Flash杀手”。它的特色是继承了Adobe公司强大的图形处理功能，你可以轻松地在动画中增加动态模糊、浮雕等效果，而在Flash中就要颇费一番周折了，而且Live Motion可以使用Photoshop的滤镜，因此对Photoshop非常熟悉的人来说可谓是锦上添花。

综合介绍了网页制作的基本知识及相关工具后，我们即可使用Dreamweaver、Photoshop和Flash这个黄金组合来开始网页设计制作了，如果你还缺少其中之一，别忘了赶紧去安装哦！

本期推荐的主页鉴赏站点：

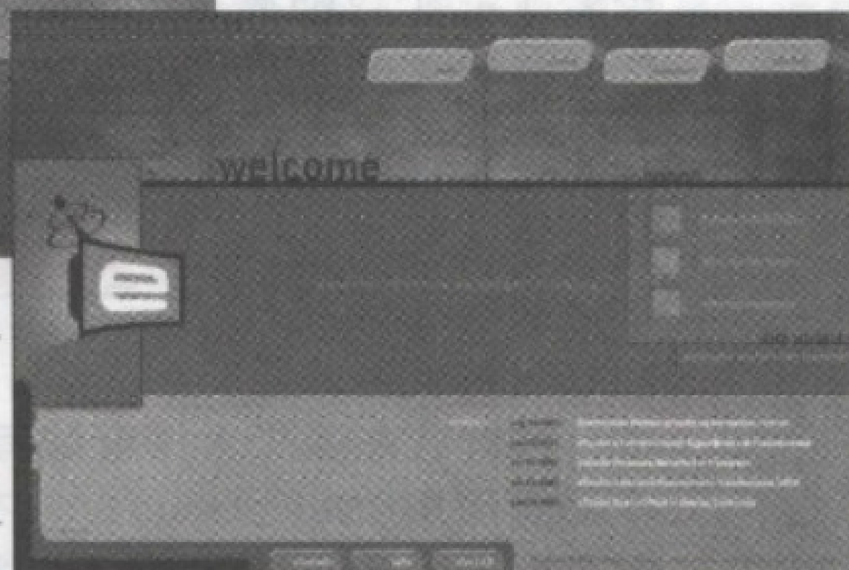


天地之间：http://lhkln.yoll.com/



R1 Design V3：http://www.r1design.com.au

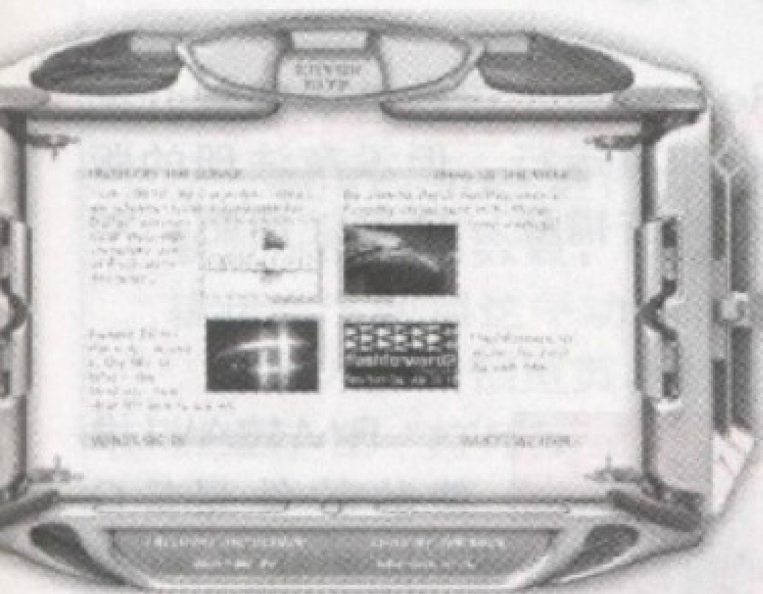


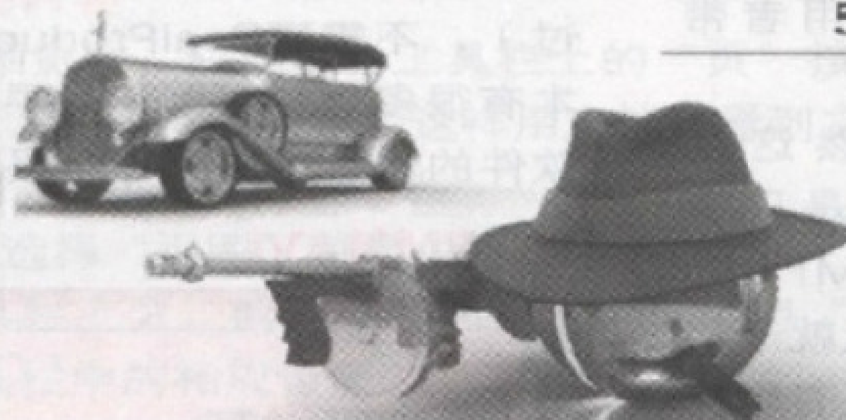


Estudio.com：http://www.estudio.com/relaunch.htm



51Windows：http://www.51windows.com/







Who's Me：http://www.whoswe.com

下期预告：做好了建站的准备之后，接下来我们就要开始令人心动的旅程了——正式的网站制作。在下一期中，我们首先会利用Photoshop制作一个网站的标识Logo，然后利用本文介绍的黄金组合来做出一个漂亮的首页。其中我们还会形象化介绍网站VI的理论知识和Dreamweaver等软件的基本应用，这可是“真枪实弹”的演习，大家千万别错过哦！



编者：新年就要有新气象，"应用心得"栏目在新的一年里要进行一定规模的调整。首先是加入一些小的针对性强的专题的制作，象本期的视频文件格式转换小专题。这只是个尝试，我期待着大家的反馈意见，或者把你的制作要求告诉我，我的信箱是say@popsoft.com.cn。其次是增加一些小的子栏目，比如说"一句话技巧"、"奇门遁甲"等，"奇门遁甲"这个子栏目主要是刊登一些另类但却实用，确实可以解决读者实际问题的小文章。Word、Excel等办公软件的日常使用技巧也会单立子栏目放在一起介绍，这个栏目取名"试办公备"，取尝试让办公软件的使用更完美的意思，但相对比较"深"的文章（比如本期的"'改造'Word的对话框"一文）就不会放在其中。根据读者朋友的反馈意见，我们还会陆续增加一些实用的子栏目。

视频格式转换之瑞士军刀

■北京 lyen

编者注：如今，视频文件格式可说是五花八门，对此接触不多的读者可能有一种摸不到头脑无所适从的感觉。本次的小专题，就是尽量用简单的语言，讲讲各种文件格式的转换，介绍一些简单实用的小工具，给读者提供一些方便，本文介绍的工具软件未必是最方便好用的，对于行家里手来讲，本文的内容可能偏浅，读者朋友们有更好的选择可投稿补充，今后可能组织深入一些的专题。本文中涉及到的视频文件格式包括DAT、MPG、AVI、RM、ASF、WMV几种，考虑到入门级的要求，也不再对每种格式进行细致的分析。最后要指出的是并不是所有的文件格式之间的转换都一一列出，而且有些文件格式之间的转换可能无法一步完成，这样就要有几款工具软件配合使用，才能达到目的。

一、DAT转MPG

现在看来，只有"老"的VCD才使用DAT或MPG的格式，所以这种转换已没有太多的实际意义，只有要保存一些比较古老的VCD影片、动画片时，可能还会用到。而且这种转换基本上也是为进一步转换作过渡的。

推荐的工具软件：vcdgear

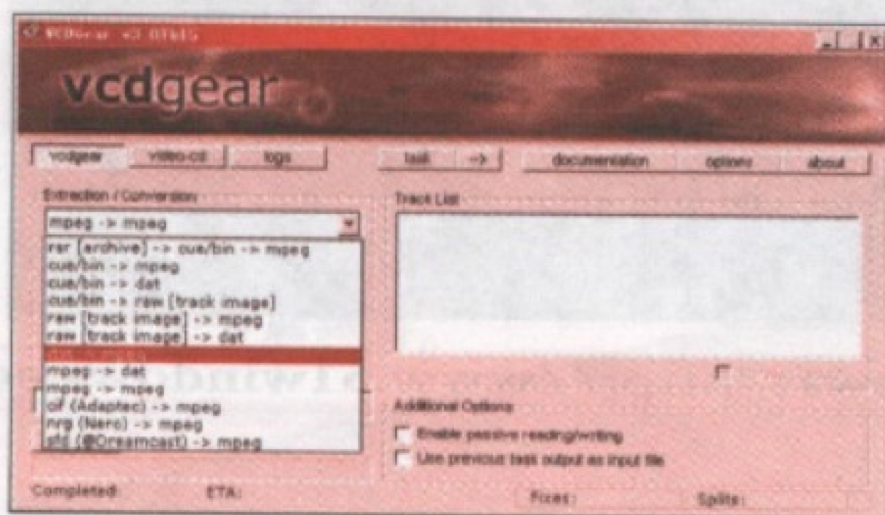


图1

这款软件真的不错，界面古朴简单（如图1），虽说是英文的，但基本不会给初级使用者带来困难。

当然这个软件不是只有DAT转MPG功能，具体的转换类型可从列表中轻易查出，这里就不特别介绍了。特别指出的是本工具在转换的同时还有修复功能，这对于质量不太好的VCD还是很有用的。

二、MPG转DAT

推荐的工具软件：vcdgear

前文已介绍，这里不再赘述。

三、DAT转AVI

DAT转AVI就不用找什么专门的软件了，用超级解霸就可以，虽然在速度等方面并不能完全让人满意，但总体来说还说得过去。

四、MPG转AVI

这个转换和DAT转AVI差不多，也可借助超级解霸。

五、AVI转MPG

这个转换大概只有对于MPG格式有所偏爱的读者才会去做，或是某种原因必须使用MPG格式的编辑软件。推荐的工具软件还是超级解霸，如果对它的速度不满意，也可采用其它的小工具软件，比如TMPGEnc等。

AVI转DAT因为实在想不出有什么实际用途，就不再单说了，好在由MPG转DAT前文都介绍了。

六、AVI转RM

AVI转RM感觉还是老牌的RealProducer好用一些（如图2），以该软件的名气我想用法介绍就大可不必了。不过随着AVI编码格式的增多，这款软件兼容性方面的问题越来越多地表现出来，不过暂时也没有什么好的解决办法。

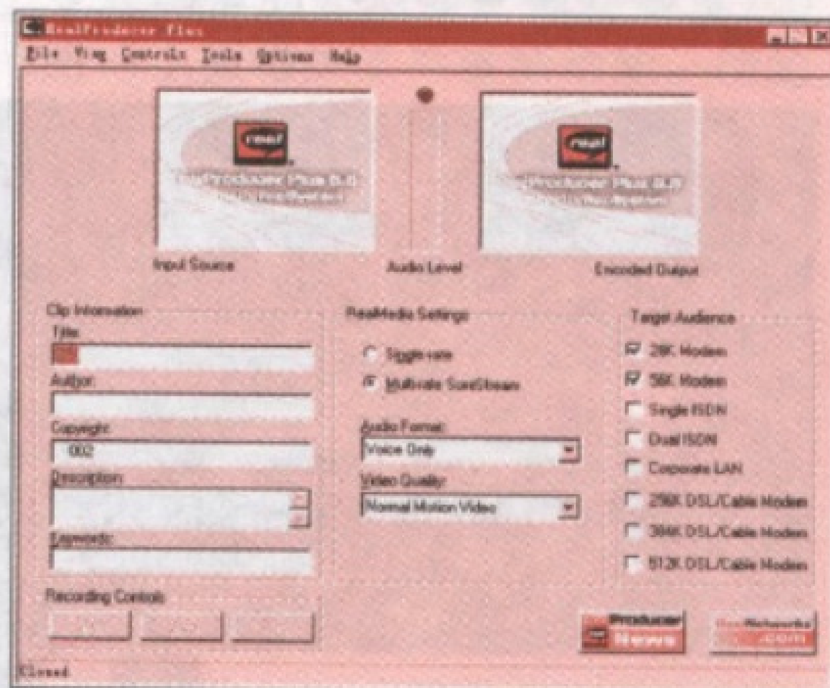


图2

目前有许多个人作者编写的AVI转RM软件，不过基本上要使用RealProducer的内核，也就是说，这些软件要在安装了RealProducer的情况下才能使用，所以也就不另外介绍了。

还有一些软件，比如Real2002（该软件以前曾介绍过），不需要RealProducer即可运行，但没有注册的版本有很多功能限制，如果真的有需要，就去注册吧，对软件的作者也是一种回报。

七、RM转AVI

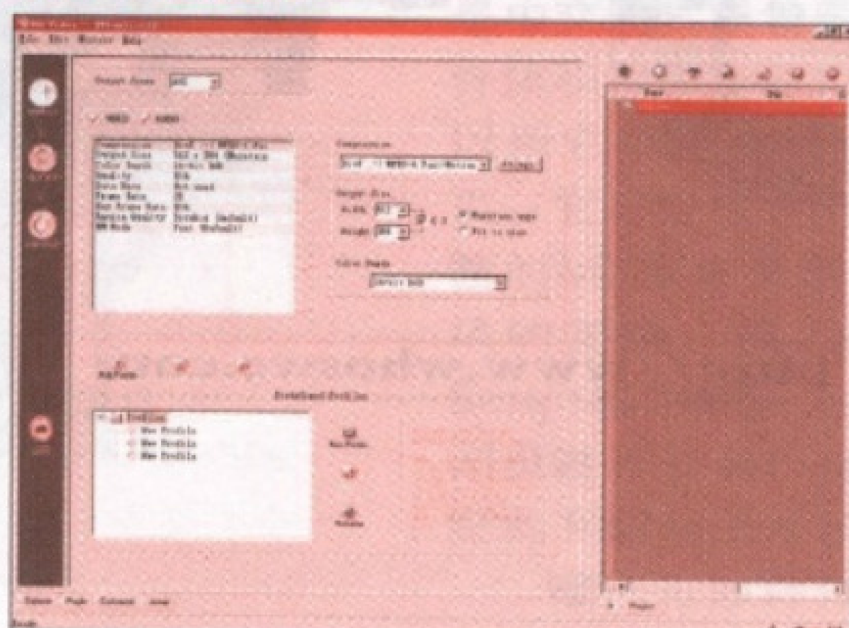


图3

RM转AVI推荐的软件是EO Video（如图3），这个软件的性能没的说，但操作界面却不能算友好，主要的操作选项卡在界面的最下面，而上边的菜单项却

作用不大，只有“File”下的“Extension Manager…”值得注意一下，这里列出了该软件支持的媒体文件格式（如图4），还真是很多。这款软件以前也介绍过，有需要的读者可以翻看以前的杂志。

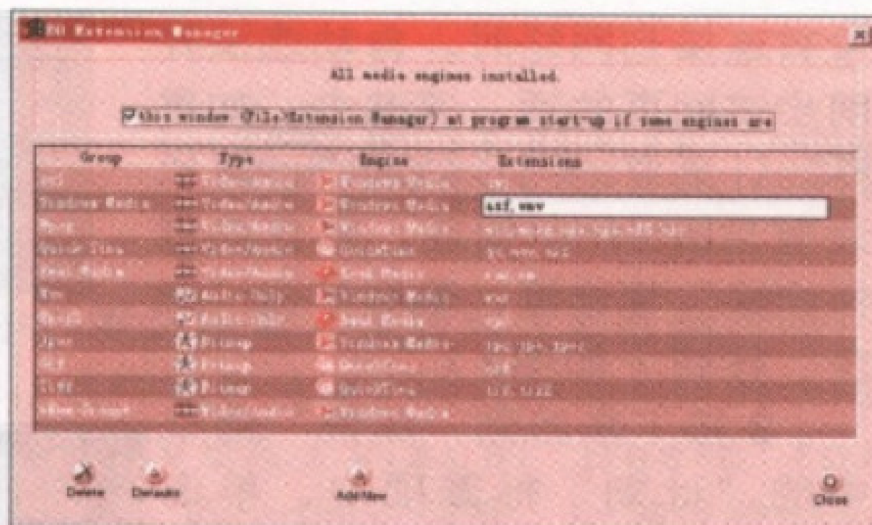


图4

八、WMV转AVI

前文提到的EO Video也可将WMV转成AVI，操作流程同RM转AVI没有什么区别，我想EO Video之所以受欢迎，支持的媒体文件格式多大概是最主要的原因，以至于给了大家一个观念——要将其它视频文件格式转换成AVI格式，用EO Video就全解决了。

九、ASF转AVI

一般地说，现在的工具软件，支持WMV格式的大多支持ASF格式，所以ASF转AVI的工作EO Video也能很好地完成。不过这里还是推荐一种新的选择——Asf Tools（如图5），这款软件集修补、合并、切分、转换功能于一身，细说起来，这转换功能倒只是附属功能。

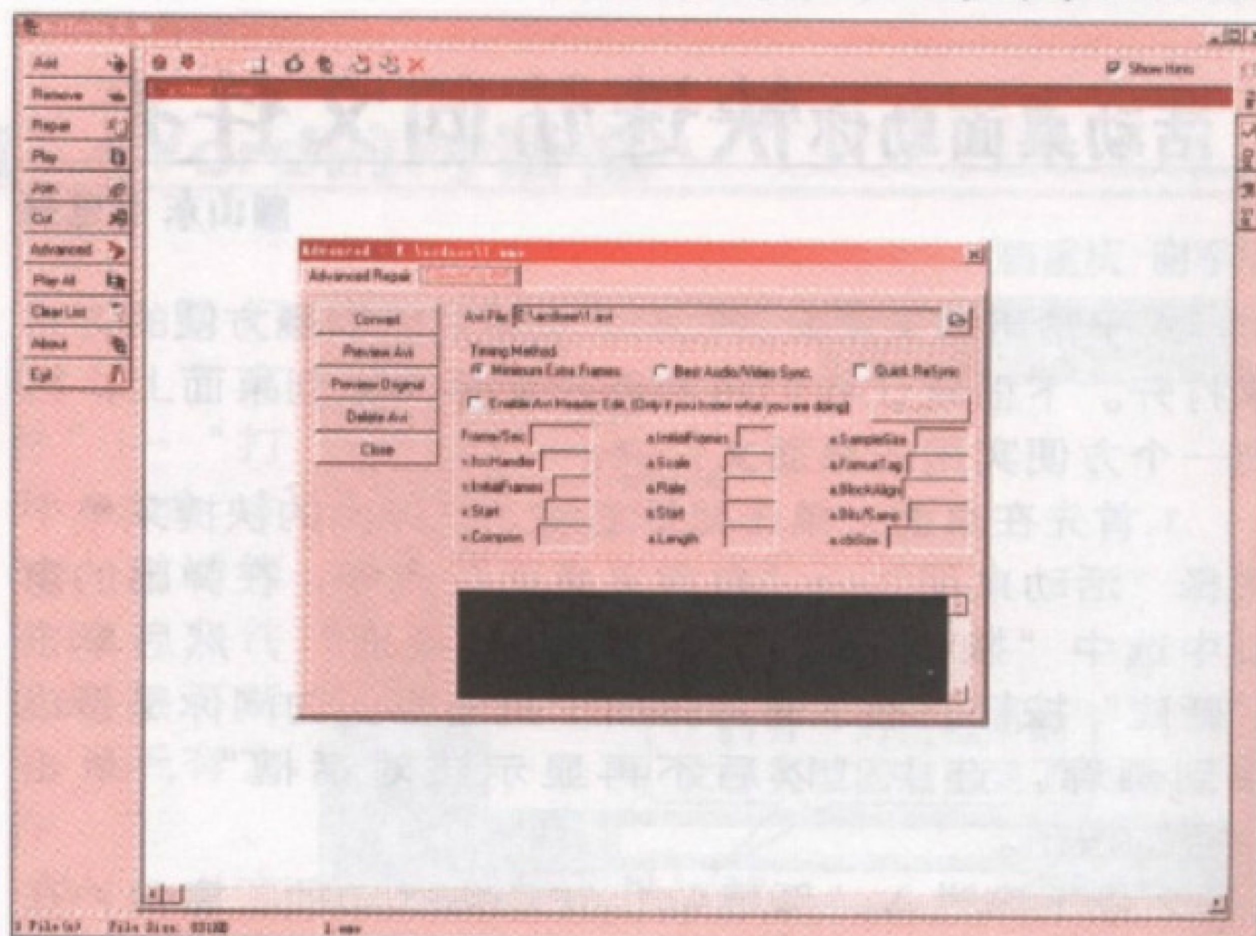


图5

Asf Tools界面很清晰，有一定英文基础的朋友就能轻松使用。

随意打印Excel表格框架

■辽宁 柳林

当用Excel做完一份工作表格准备打印时，你会发现在打印预览中没有显示出表格的框架（如图1）。虽然在打印“设置”的“工作表”一栏中通过选择“网络线”一项可实现对整个表格框架的打印，可那并非是我们所愿，打印出真正需要的表格框架才是目的。其实只要对表格进行简单的格式设置就可达到需要的效果。首先选中添加打印框架的区域，然后单击鼠标右键，在弹出的菜单中选择“设置单元格格式”（如图2），再选择“边框”栏，在这里（如图3）就可对需要打印的表格框架进行设置了，其中包括对表格进行内部和外部边框的设置，还可增加表格内的斜格。另外通过对线条样式的选择，可进行表格框架的加粗和变换颜色，真正实现了所见即所得。设置完成后，再预览一次，就可放心地打印了。

图1

图2

图3

Word小技巧二则

■湖南 剑客

一、在编辑窗口中显示多面内容

使用Word在进行打印预览时，只要单击工具栏上的“页”按钮，从弹出的菜单中选择需要显示的页面数量，就能同时显示多页内容，这样用户就可看到文档的整体布局。如果想在编辑状态下使用这一功能，可采用如下方法实现：

进入打印预览页，然后选择“视图”菜单中的“工具栏”→“格式”，并将“格式”工具栏显示在“打印预览”工具栏上方，同时按住Alt和Ctrl键，将“打印预览”工具栏中的“多页”按钮拖到“格式”工具栏中的相应位置。

如果用户希望在编辑状态下同时查看多页内容，只要单击“格式”工具栏中的“多页”按钮，然后从弹出的菜单中选择需要显示的页面数量即可。

二、安全输入英文姓名

在Word文档中，当用户输入英文姓名时，由于英文姓名中间常常带有空格，如果在行尾位置输入英文姓名，常常出现Word自动将姓名分割的情形，即姓在一行而名则在下一行。为避免这种情况发生，在输入英文姓名间的空格时，采用“Ctrl”+“Shift”+“空格”方式输入即可。

活动桌面助你快速访问文件夹

■山东 金延强

对于常用的文件夹，我们当然希望能以最方便的方式来打开。下面就让我们将常用的文件夹搬到桌面上，打造一个方便实用的桌面文件夹。

1.首先在桌面上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“活动桌面”→“自定义桌面”命令，在弹出的窗口中选中“按Web页方式查看活动桌面”，然后单击“新建”按钮，接下来将弹出个提示框，询问你是否连接到画廊，选中“以后不再显示该对话框”，单击“否”按钮。

2.接下来进入“新建Active Desktop项”窗口，在“位置”栏中输入要添加到桌面上的文件夹名称和路径，比如“D:\资料\办公”，最后单击“确定”按钮（如图1）。注意：一定要手工输入文件夹的名称和路径，如果通过单击“浏览”按钮的话，将不能添加文件夹。

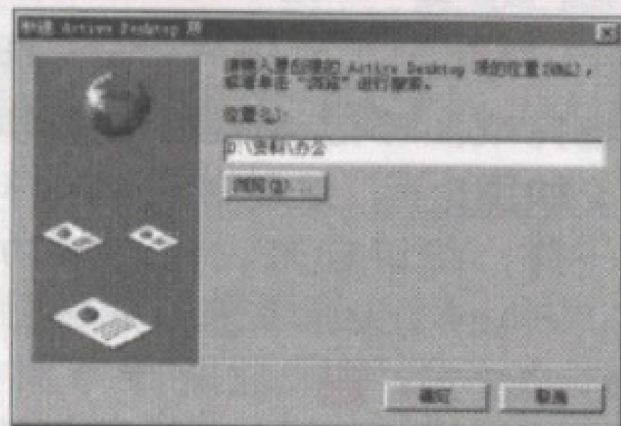


图1

3.经过上述设置，该文件夹就作为活动桌面的一部分添加到桌面上了，而且使用起来和在资源管理器中完全一样，非常方便，将鼠标移动到该文件夹的上方将出现个控制条，在控制条上按住鼠标左键，即可将这个文件夹拖放到桌面的任何位置上。另外用同样的方法，我们可添加多个常用文件夹到桌面上，以上内容在Win98下有效。

桌面上的“线人”

■山东 金延强

有时我们需要对某个网站上的热点新闻或股票信息进行跟踪监视，不停地打开网页然后刷新查看显得非常麻烦，只要我们合理地利用活动桌面就可轻松地在桌面上监视一些即时信息。

1.上网后，在桌面上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“活动桌面”→“自定义桌面”命令，在弹出的窗口中选中“按Web页方式查看活动桌面”，然后单击“新建”按钮，在“新建Active Desktop项”窗口的“位置”栏中输入要监视信息的网页地址，比如新浪网新闻首页“http://news.sina.com.cn”，单击“确定”按钮，接下来会弹出“在Active Desktop上添加项目”的提示框，如果要添加的站点需要密码才能访问的话，请单击“自定义”按钮添加访问密码，反之，直接单击“确定”按钮即可（如图1），接下来系统会同步该网页，并将在桌面上开个小窗口用来显示该网页内容。

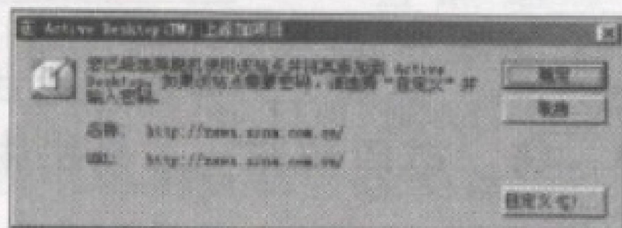


图1

2.将鼠标移动到该网页窗口的左上方，单击黑色的小三角形按钮，在弹出的快捷菜单中选择“属性”→“计划”→“使用下面的计划”，接着单击“添加”按钮，在弹出的“新计划”窗口中，设置开始时间为你每天开机的时间，比如“每天的08:30”，如果你想让计算机在没有连接到网络时，自动连接并同步该网页的话，请选中“如果开始计划好的同步处理时计算机没有与Internet相连，则自动进行连接”复选框，最后单击“确定”按钮（如图2）。

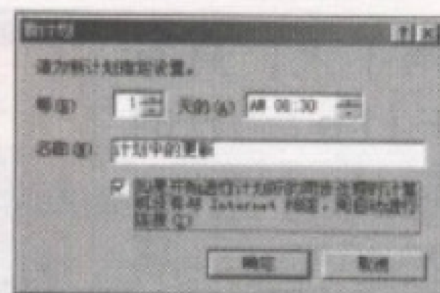


图2

3.接下来回到“属性”窗口中的“计划”标签项中，单击“编辑”→“计划”→“高级”按钮，选中“重复任务”复选框，设置“重复间隔”为“5分钟”，在“直到时间”中设置为你每天的关机时间，最后单击“确定”按钮即可（如图3）。

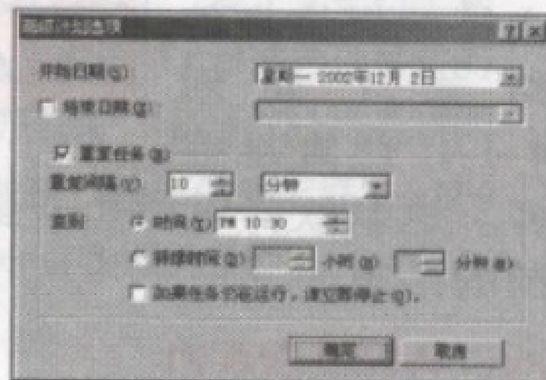


图3

经过上述设置后，每天在你开机后，该新闻网页就会每隔5分钟自动更新一次，一直持续到我们关机时，省去了频繁访问网页的麻烦。另外利用这种方法你也可将你常去的论坛或其它网页添加到桌面上。

随时随地收发邮件的利器

■广西 天仍很蓝

我们平时会遇到在网吧或工作场所收发电子邮件的情况，尤其是在网吧，因为一般都不会安装邮件客户端程序，所以我们平常在网吧收发邮件只能登录到网站去收发，稍不留意就会把邮箱的密码等信息泄露，让人有机可乘！

不过现在你可试试“月影飞鸿”这款小巧的邮件收发程序，该软件完全免费，且体积小巧，到哪里都可快速下载，不用安装就可运行，而且操作简便，常见的邮件接收、回复、转发等功能一应俱全。最重要的是利用该软件收发完邮件后，只要退出程序，绝不会在硬盘及浏览器里留下任何痕迹。我们可到http://count.skycn.com/download.php?id=10013&url=http://lnhttp.skycn.net/down/mmail_15.exe下载，软件大小只有242kB。下载完成后即可运行，只要在邮箱方框内输入邮箱地址，点击旁边的“检查邮箱”按钮（如图1），然后在弹出的邮箱设置对话框内输入邮箱的帐号及密码后，软件会自动检测相应的邮件服务器，只要点击确定按钮，即可收信。另外，我们可随意按照收件人、主题、日期、体积排列邮件。

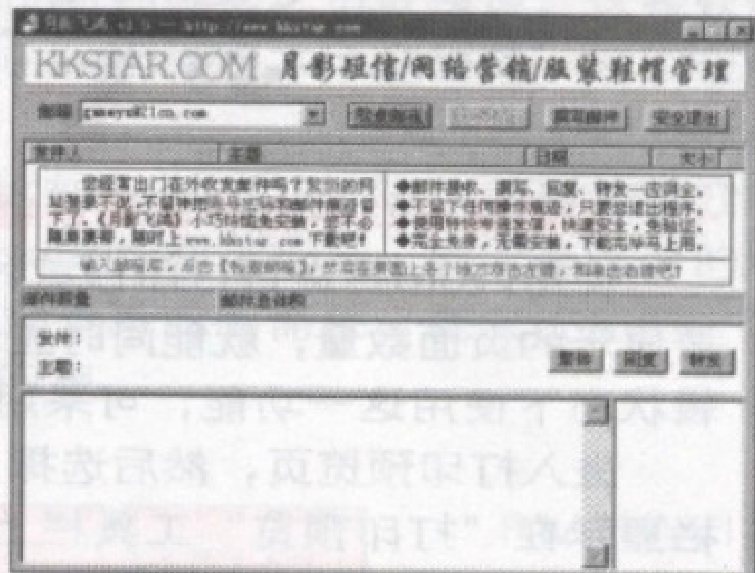


图1

单击鼠标右键，马上就可删除垃圾邮件。而对于危险、伪装的附件，软件会向你提示。撰写的邮件内容可方便地转换为繁体Big5码，保证邮件阅读畅通无阻。

以后出门在外收发邮件，只要下载个体积小巧的“月影飞鸿”就可省心许多。

妙用VBA“改造”Word的对话框

■重庆 谢军华

Word对话框中的默认设置，是针对大多数用户的一般使用情况设计的，这样就有可能不符合某些用户的使用情况。不过我们可利用VBA（Visual Basic for Applications）来“改造”Word的对话框，以满足我们个性化的要求。

Word的“打印”对话框中，默认的页面范围为“全部”，而笔者在工作中使用Word打印时，大多情况都是打印当前页，因而每次打印都要选择“当前页”选项，偶尔忘记选择该选项时就会打印出全部页面，既烦琐又可能造成不必要的浪费。因此，笔者一直在寻找办法，使“打印”对话框中“当前页”成为默认设置。

众所周知，借助VBA可改进和增强Word的功能，笔者在系统地学习了VBA知识后发现，只要编写一个简单的宏就能实现目的。

编写宏的方法是：单击菜单“工具”→“宏”→“宏”，在“宏名”文本框中输入宏的名称，这个宏必须取名为“FilePrint”（具体原因详见下述），单击“创建”，在弹出的VBA代码窗口中“Sub FilePrint()”与“End Sub”两行间输入并完成以下内容：

```
Sub FilePrint()
  With Dialogs(wdDialogFilePrint)
    .Range = wdPrintCurrentPage
    .Show
  End With
End Sub
```

保存后退出VBA窗口，返回Word后单击“文件”→“打印”，会发现“当前页”成为默认设置（如图1）。

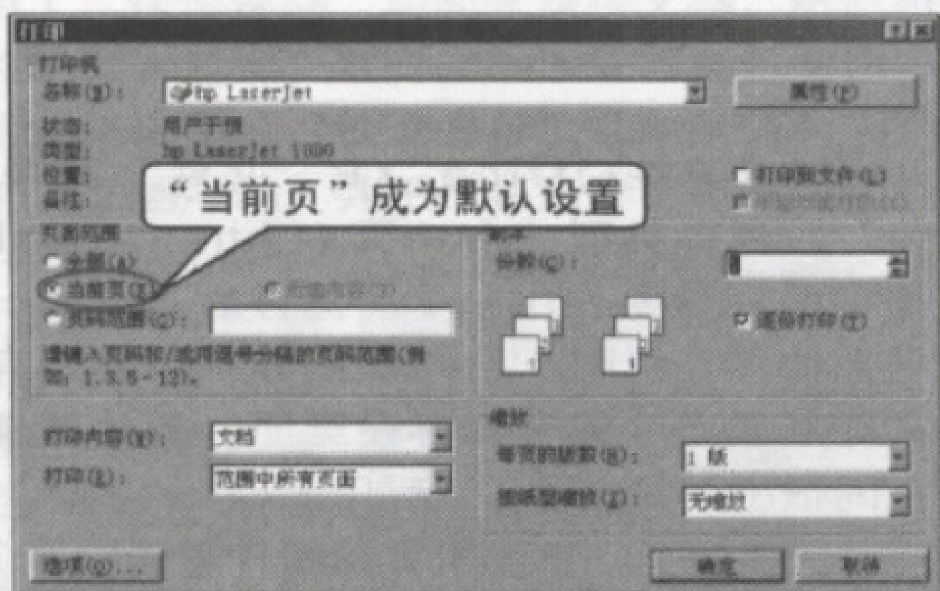


图1

上面的宏是如何实现目的的呢？下面我们来作详细分析。

这个宏取名为“FilePrint”，它与“打印”命令的名称相同，Word规定，当用户建立的宏与Word的内置命令名称相同时，将执行宏而不执行Word的内置命令。按照这个原理，我们就可用自建的宏来改进Word命令。

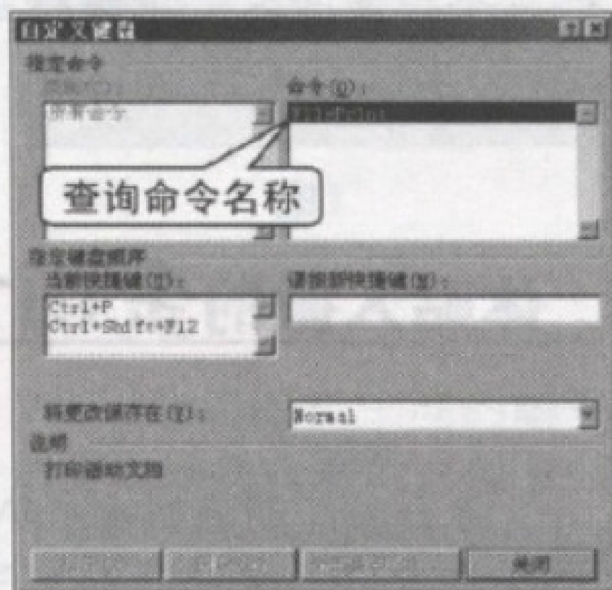


图2

如何知道一个Word命令的名称呢？有一个简单的办法，按快捷键Ctrl+Alt+“+”（小键盘上的加号键），鼠标指针变成一朵花形，这时单击某个命令，弹出的对话框中就能看到该命令的名称（如图2）。

明白了上述原理，我们就可轻易改变Word的很多默认设定，下面再讲两个小例子，帮助大家理解。

当我们执行“文件”→“打开”命令时，对话框中的“文件类型”可能为“所有文件”、“Word文档”、“文本文件”等，具体类型与上次选择的“文件类型”相同。下面的宏可让“打开”对话框中的“文件类型”固定为“所有Word文档”（如图3）。

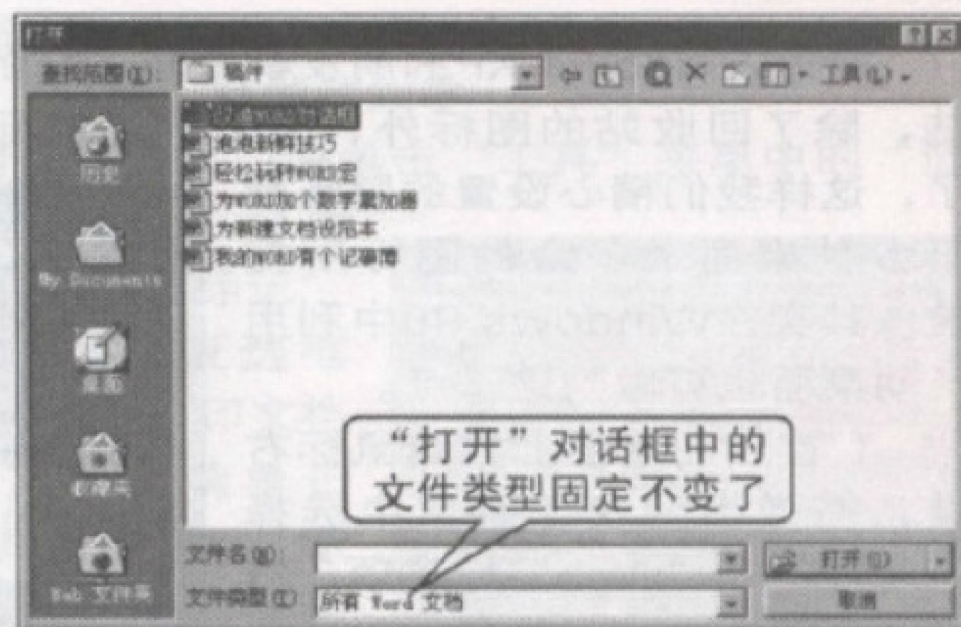


图3

```
Sub FileOpen()
  With Dialogs(wdDialogFileOpen)
    .Name = "*.doc"
    .Show
  End With
End Sub
```

当我们执行“工具”→“自动更正选项”命令时，对话框中首先显示的是“自动更正”选项卡，下面的宏可使该对话框中首先显示“自动图文集”选项卡（如图4）。

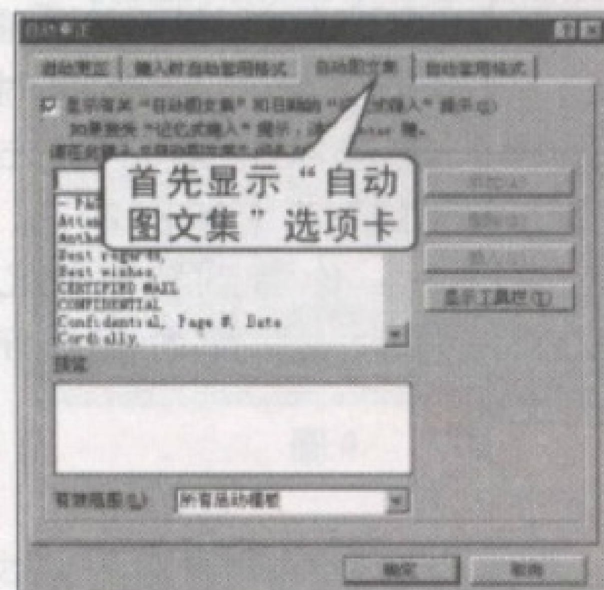


图4

```
Sub ShowBorderDialog()
  With Dialogs(wdDialogToolsAutoManager)
    .DefaultTab = wdDialogToolsAutoManagerTabAutoText
    .Show
  End With
End Sub
```

看了上面的实例和具体分析之后，想必你已能“知其然，知其所以然”了。但要知道“改造”Word的任何对话框，你还需了解一点知识，即如何知道某个选项设置的属性和其赋值，例如上面的“打印”对话框中的Range属性和其赋值“wdPrintCurrentPage”，是用什么方法查询到的呢？有个办法是录制一个操作此对话框的宏，然后从宏代码中分析得到相关属性和赋值（如图5），如果宏代码中也不能分析出来，你就只有查看VBA的帮助文件了。VBA实在太精彩了，有兴趣的朋友可进一步探寻其中的秘密。

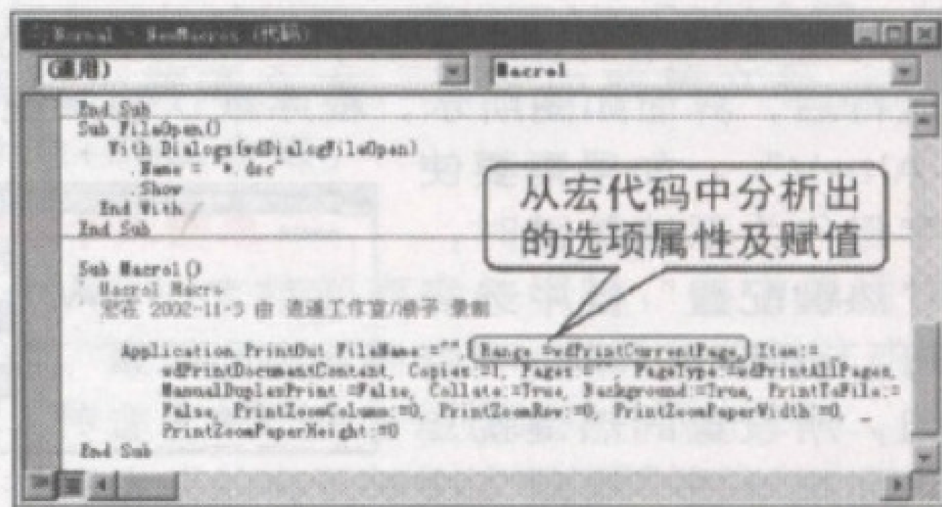


图5

美丽壁纸一览无余

■山东 金延强

用过Windows XP的朋友都知道，它的桌面非常简洁，除了回收站的图标外，其它的图标都被隐藏起来了，这样我们精心设置的壁纸就不会被桌面上多余的图标所掩盖。其实在Windows 98中利用活动桌面也可做到这一点。

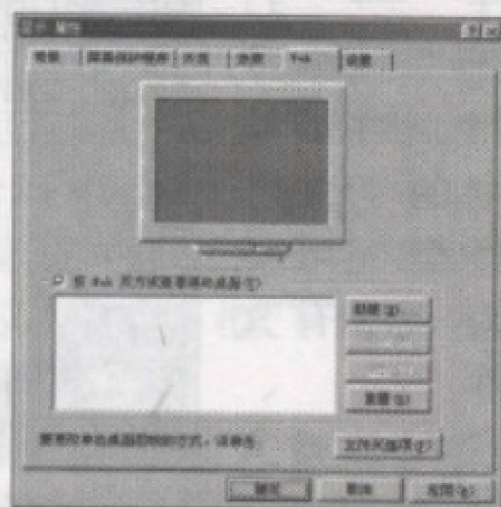


图1

1.首先在桌面上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“属性”→“Web”标签项，然后选中“按Web页方式查看活动桌面”复选项（如图1），接下来单击“文件夹选项”按钮，关闭“显示属性”对话框并打开“文件夹选项”设置窗口。

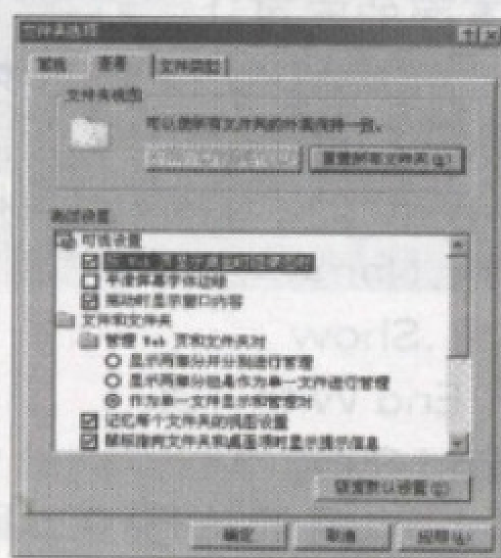


图2

2.在这个窗口中选择“查看”标签项，然后在“高级设置”框中，选中“可视设置”中的“按Web页显示桌面时隐藏图标”复选项，最后单击“确定”按钮即可（如图2）。再回到桌面上，你看到我们精心挑选的壁纸将会一览无余地显示在桌面上。

软件安装更轻松

■湖南 周进

许多软件在安装和注册时要求用户输入序列号进行验证，而绝大多数软件的序列号都是采用诸如“*****-*****-*****”的分段方式，这样用户就不能简单地通过复制再粘贴的方法一次性将序列号复制到序列号框的相应位置，只能采用逐段复制或手工输入的方式来完成序列号的输入工作，稍不小心就会输错。

现在，我们利用SNCopy这款小工具软件，就可实现快速输入序列号的工作。SNCopy是一款免费的绿色软件，下载地址为http://www.skycn.com/soft/8153.html。运行后，界面如图所示，程序默认的系统热键为“Ctrl+Alt+V”，如果需要使用其它字母作为系统热键时，只要在“热键配置”框中选择所需字母，设置后，单击“应用”按钮，所设置的热键就立即生效。如果单击“隐藏”按钮，SNCopy就会自动隐藏在后台运行，这时在计算机的任务栏和系统托盘区中都看不到SNCopy程序图标。

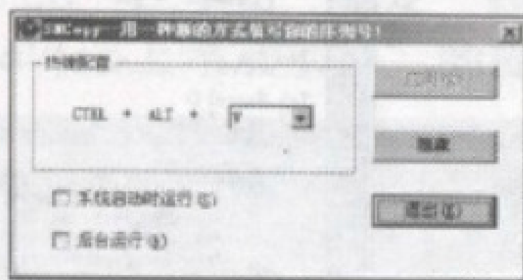


图1

SNCopy的使用非常简单，当用户需要输入序列号时，首先启动SNCopy程序，接着将序列号复制到剪贴板中，然后按下SNCopy热键，这时全部序列号就会正确地填写到各段序列号输入框中。

让MS Office XP做抓图好帮手

■安徽 屠志成

需要抓图时，我们一般都是使用某种抓图软件，如SnagIt等，它们的功能都很强大，但某些情况下使用并不算方便。笔者通过摸索发现，MS Office XP配合截屏键Print Screen（截取整个屏幕）或Alt+Print Screen（截取活动窗口），可高效率抓取和保存图片。

首先打开MS Office XP办公套件中的一个（Word、Excel、PowerPoint都行），然后根据需要用Print Screen键或Alt+Print Screen组合键抓取屏幕或窗口，每抓一次往Office XP的窗口中粘贴一次，直到完成所有抓图任务（如图1）。

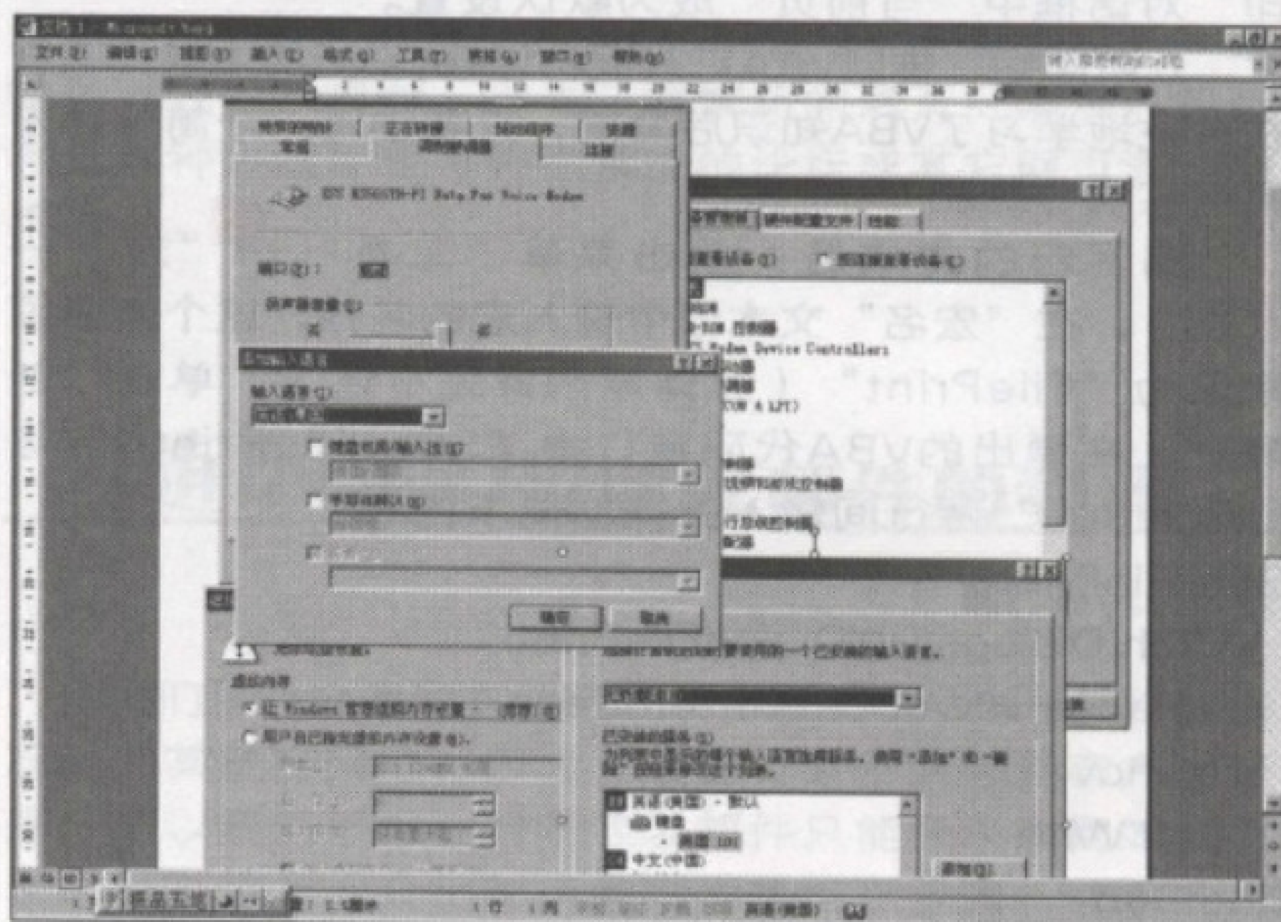


图1

接下来在Office XP“文件”菜单中选择“另存为”，保存类型“Web页(*.htm; *.html)”，文件名随意（如“抓图.htm”）。保存后，在同一文件夹下会出现文件夹“抓图.files”，刚才抓取的所有图片都以独立文件形式自动编号保存在里面。图片质量很高，而所占空间很小，只有十几k到几十k。

现在好了，把你需要的图片复制到某个特定的文件夹下，改一下名就可使用。如果有特殊需要，可用看图软件来个批量改名、批量格式转换也就万事大吉了。

体贴入微的金山文字2002格式刷

■安徽 屠志成

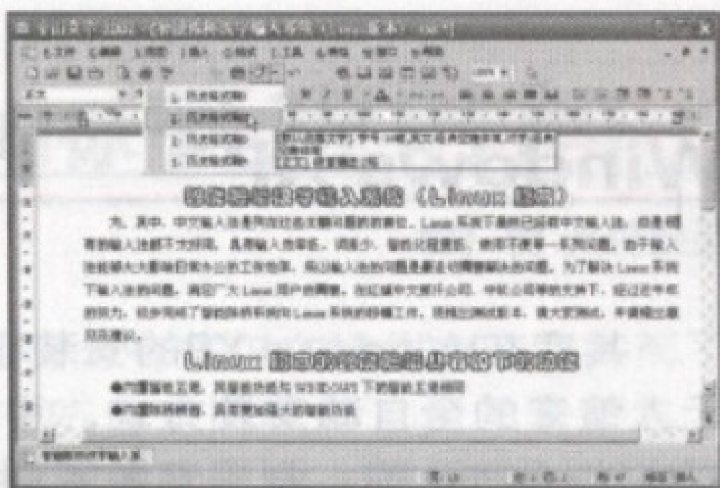
金山公司新近推出的WPS Office 2002，在功能上有了很大改进，其中金山文字2002的格式刷，超过了微软Word 2002的，其使用更方便，功能更体贴。

1.连续应用某一格式

在Word里这种功能通过双击格式刷按钮可实现，但要取消格式刷状态需再单击一下该图标，有些麻烦。在金山文字2002里，单击格式刷图标后，按住Ctrl键就可连续选取不相邻的文本，应用同一种格式，不想使用时只要松开Ctrl键就行了，操作方便得多。

2.使用历史格式刷

这是Word所不具备的功能。当我们通过格式刷应用了几种格式后，想再应用前面用过的格式，不需要像在Word中那样重新选取含有源格式的文本，只需要单击格式刷右侧的下拉按钮，从列表中选择相应的历史格式刷即可。虽然列表中显示的是“历史格式刷1”、“历史格式刷2”等名称，但当我们把光标移到某一历史格式刷上时，各种格式信息就会显示在光标的右下方（如图1），需要哪种格式，只要单击含有那种格式的历史格式刷就行了。真够体贴！


图1

驱逐Word文档“不可见”信息

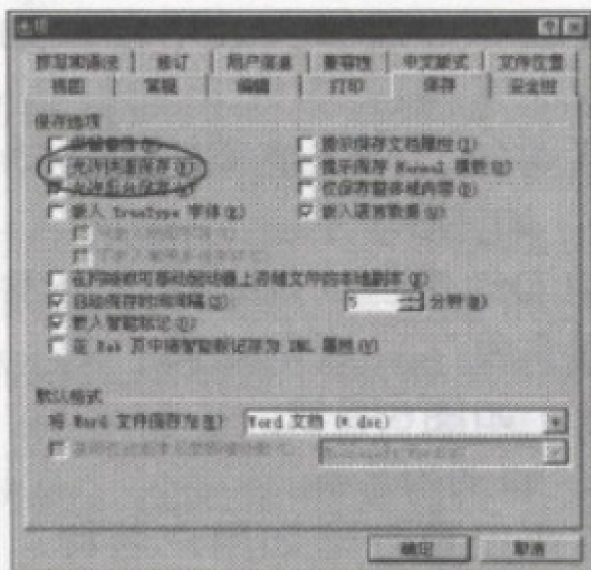
■山东 西贝

Word在文档中隐藏了一些“不可见”的信息，例如，在使用“修订”、“版本”或“允许快速保存”功能后，文档中就会保留着一些隐藏信息或删除信息。在将文档副本交给其他人之前，最好审阅一下这些“不可见”的信息，以确定是否应该包含它们。

一、禁用存储隐藏信息的功能

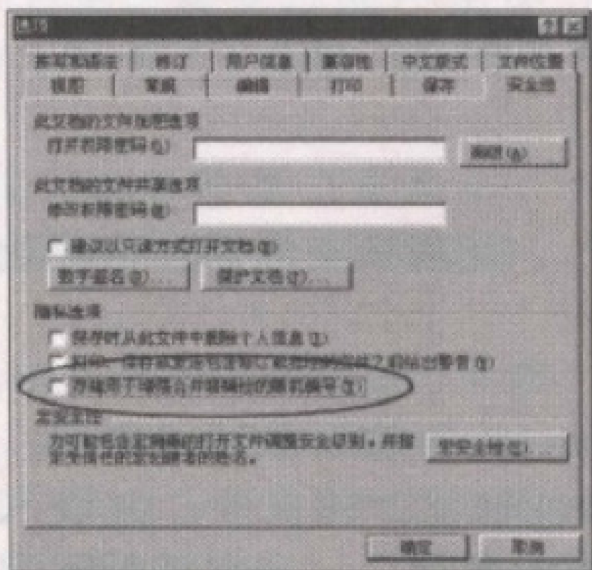
1.快速保存

如果你使用了“快速保存”功能来保存文档，然后将文档以文本文件的形式打开，这时文档中就可能包含你以前删除过的信息。原因是：“快速保存”功能是将对文档所作的修改附加到文档尾部，并不是将所作的修改（包括删除信息）合并到文档中。若要彻底删除文档中的已删除信息，方法是：如果是以文本文件方式打开文档，请关闭文本文件并将该文档作为常规的Word文档打开，然后在“工具”菜单中，单击“选项”，再单击“保存”选项卡，清除“允许快速保存”复选框（如图1），单击“确定”按钮，最后再次保存文档。


图1

2.增强合并的随机编号

当你比较和合并文档时，Word使用随机生成的编号来帮助追踪相关的文档。尽管这些编号是隐藏的，但它们的存在可用来说明两个文档是相关的。当然，你可选择不保存这些编号，方法是：在“工具”菜单中，单击“选项”，再单击“安全性”选项卡，清除“存储用于增强合并精确性的随机编号”复选框（如图2）。不过，如果你选择不保存这些编号，那么合并文档的结果将不是最佳的。


图2

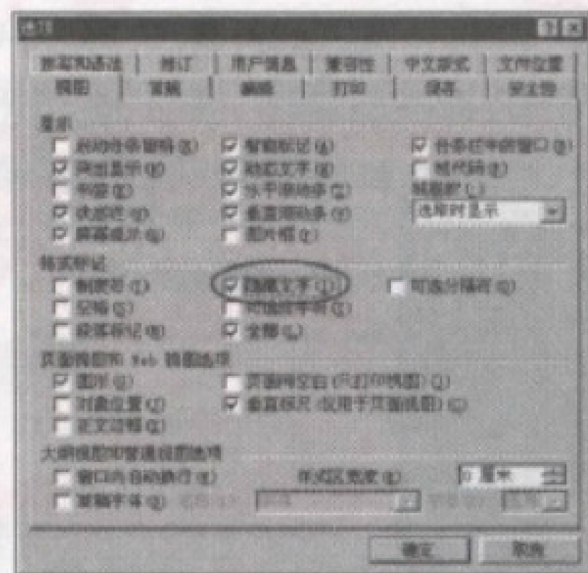
二、揪出隐藏的项

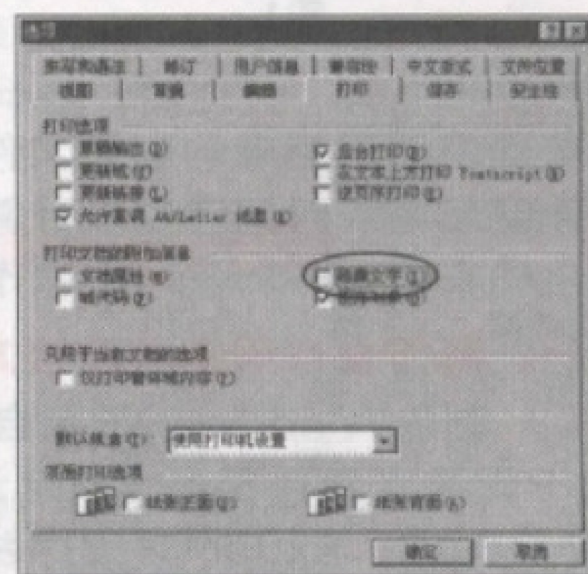
1.修订和批注

若要快速显示修订或批注，请单击“视图”菜单中的“标记”。当显示所有标记时，所有形式的标记和所有审阅者的姓名都会在“显示”菜单中被选中。

2.设置为“隐藏”属性的文字

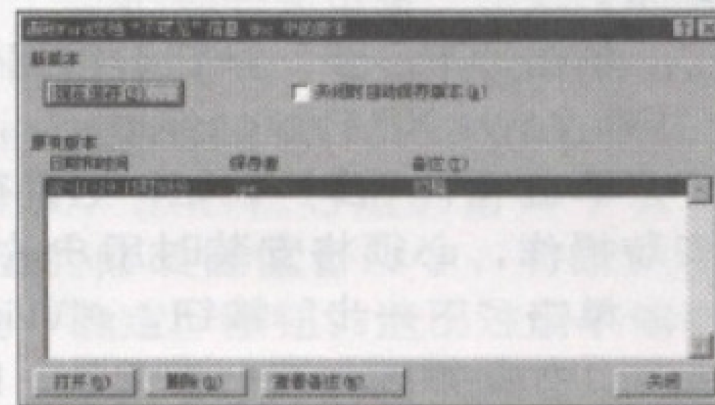
若要查看隐藏文字，请单击“工具”菜单中的“选项”，再单击“视图”选项卡，然后选中“格式标记”下的“隐藏文字”复选框（如图3）。若要在打印文档中忽略隐藏文字，请单击“工具”菜单中的“选项”，再单击“打印”选项卡，然后清除“打印文档的附加信息”下的“隐藏文字”复选框（如图4）。如果要联机发布该文档，可像删除其它文字一样删除隐藏文字，当然前提条件是屏幕上显示出隐藏文字。


图3


图4

3.文档的早期版本

如果指定了Word在同一文件中保存文档的一个或多个版本，这些版本将作为隐藏信息保存于文档中，以便于以后进行检索。因为其他人可看到这些文档版本，而且用其它格式保存文档时这些信息可能不再隐藏，所以在共享文档之前可能需要删除这些版本。如果要保留早期版本，请将当前版本另存为独立文档，然后只分发该文档。如果不需要保留早期版本，请删除不需要的版本，然后分发文档。有关Word文档版本的所有操作，请使用“文件”菜单中的“版本”命令，在文档版本对话框（如图5）中进行。


图5

4.文件代码

若要显示或隐藏特定域的域代码，请单击此域或域结果，然后按下Shift+F9组合键。要显示或隐藏文档中所有域的域代码，请按下Alt+F9组合键。如果你需要把域变为普通文本，请选中整篇文档，然后按下Ctrl+Shift+F9组合键。

三、删除个人信息

每个Word文档都有文件属性，其中包括作者、经理、单位、最后保存者等信息。此外，与批注或修订有关的名称，传递名单，从智能标记中下载的URL，由“电子邮件”按钮生成的电子邮件信息标题等信息也暗藏在文档中。如果要从文档中删除这些人的信息，方法是：在“工具”菜单中，单击“选项”，再单击“安全性”选项卡，选中“保存时从此文件中删除个人信息”复选框，单击“确定”按钮。然后，对文档进行保存操作。

以上，我们把Word文档中“不可见”的隐藏信息逐个揪出，而且相信你也知道如何将它们驱逐出Word文档了。

全自动安装Windows XP

■湖南 aj

安装过Windows操作系统的朋友都知道，Windows操作系统的安装需要漫长的等待过程，而且在安装过程中，安装程序会多次要求用户输入各种设置信息，如用户名称、单位名称、序列号、时区信息等，因此用户必须守候在计算机旁才能顺利完成安装。

其实在Windows XP的安装程序中，系统提供了一种无人值守的全自动安装方式，用户只要在安装Windows XP操作系统之前，利用安装管理器程序Setupmgr.exe将安装过程中需要用户应答的全部信息设置好，并将所有信息内容制作成一个应答文件，然后通过Windows XP安装程序调用相应的应答文件即可实现无人值守全自动安装Windows XP操作系统。这样你就无需长时间守候在计算机旁来关注Windows XP的安装进程。下面就向大家介绍全自动安装Windows XP操作系统的操作步骤。

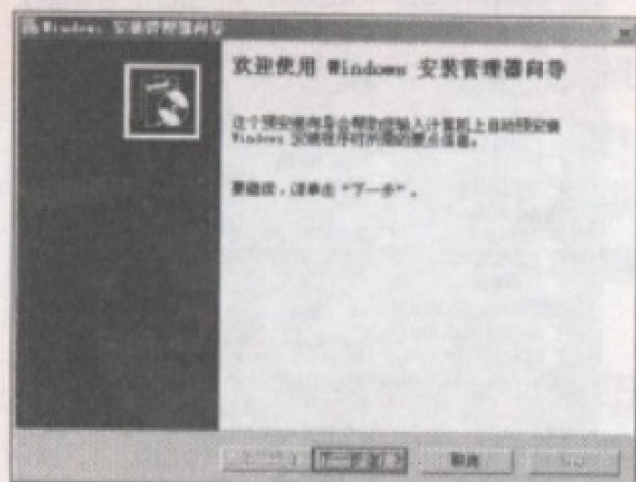


图1

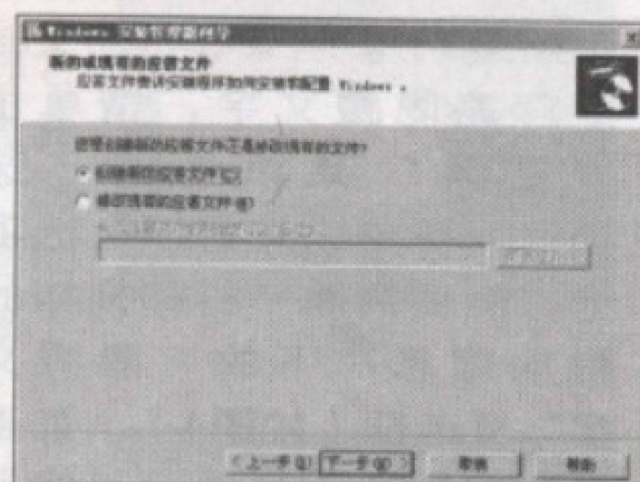


图2

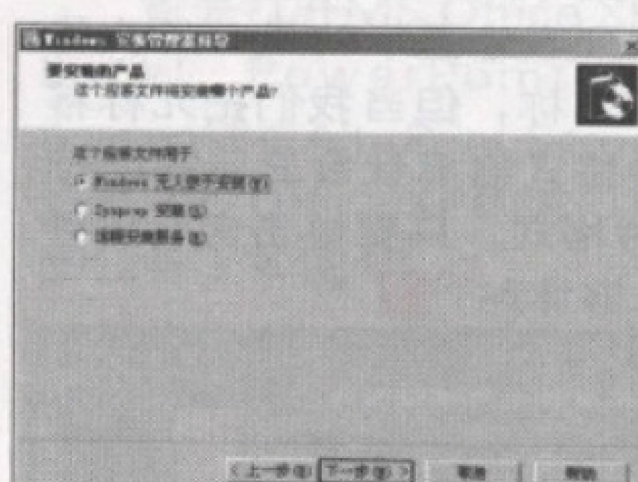


图3

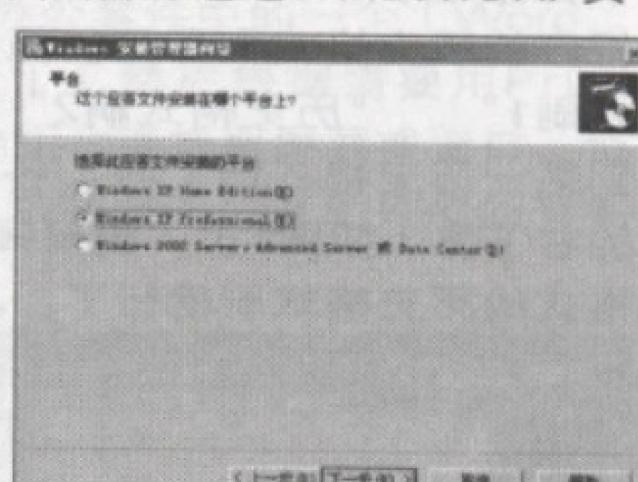


图4

一、制作全自动安装应答文件

制作Windows XP全自动安装应答文件的工具为Setupmgr.exe，它位于Windows XP安装光盘中Support目录下Tools子目录中的Deploy.cab压缩文件包中，你可利用WinRAR、Extract等程序将其解压缩。

运行Setupmgr.exe程序，即可启动“Windows安装管理器向导”开始制作全自动安装应答文件，如图1所示。

单击“下一步”按钮，选择“创建新的应答文件”单选框，以创建一个新的应答文件，如图2所示。

单击“下一步”按钮，选择应答文件用于“Windows无人参与安装”选项，如图3所示。

单击“下一步”按钮，根据你所安装的Windows XP系统版本，选择安装平台，如“Windows XP Professional”，如图4所示。

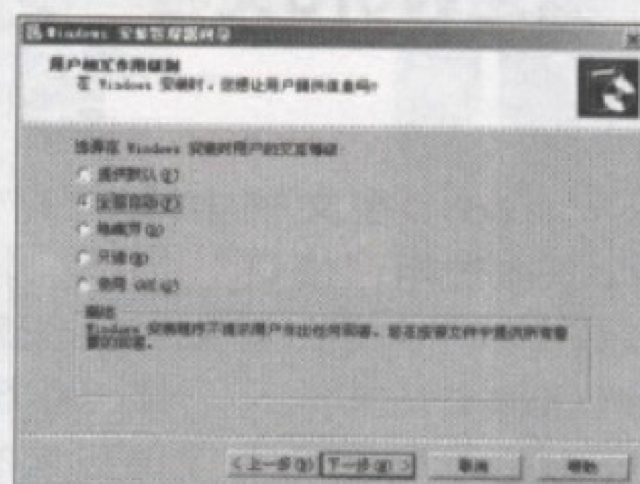


图5

单击“下一步”按钮，选择在Windows安装时的用户交互等级，为了能实现全自动安装操作，必须将安装时用户的交互等级设为“全部自动”，如图5所示。

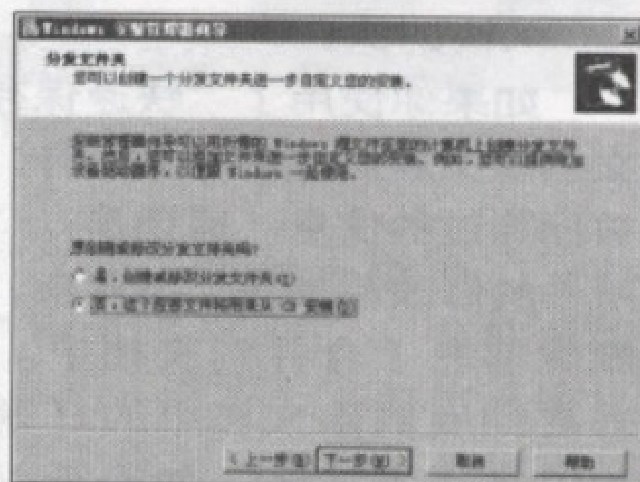


图6

单击“下一步”按钮，“Windows安装管理器向导”将询问你是否创建或修改分发文件，如果需要创建分发文件，则选择“是，创建或修改分发文件”，否则选择“否，这个应答文件将用来从CD安装”。一般情况下我们采用后者，如图6所示。

单击“下一步”按钮，选择“我接受许可协议”复选框，如图7所示。

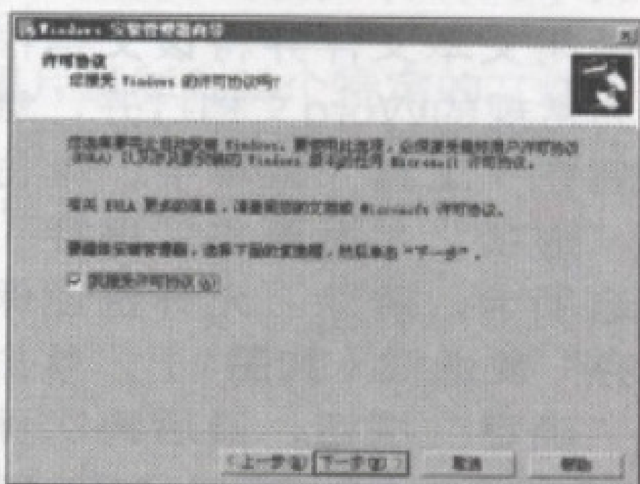


图7

单击“下一步”按钮，按照安装管理器向导的引导，填写或设置好诸如用户名称、单位名称、时区、产品密钥、计算机名称、管理员密码、网络组件、安装完成后的自动运行命令等一系列设置信息，如图8所示。在这些设置信息中有一些是必须填写的，如用户名称、产品密钥、计算机名称等，有些内容则是可选择填写的。当所有的设置完成后，单击“完成”按钮。

这时系统会弹出一个对话框，要求用户设置应答文件的保存路径及存盘文件名，单击“确定”按钮，将应答文件保存在指定位置，如图9所示。

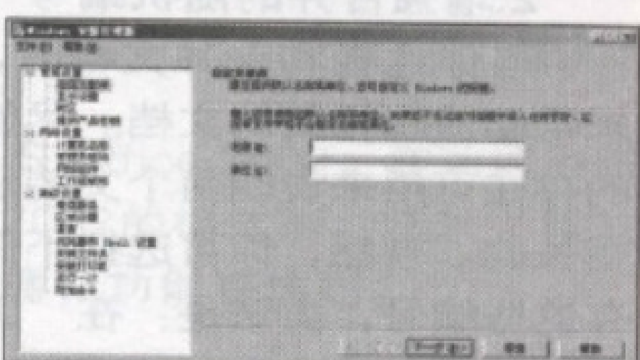


图8

按照上述步骤操作后，一般将会生成两个文件：一个是批处理文件Unattend.bat，另一个为应答文件Unattend.txt。

二、全自动安装Windows XP

1.将生成的应答文件“unattend.txt”改名为“Winnt.sif”，然后将文件拷至格式化好的空白软盘中。

2.在CMOS中设置为首先从CD-ROM启动。

3.将带有Winnt.sif文件的软盘放入软驱，然后将Windows XP安装光盘放入光驱，计算机就会从光盘启动，当安装屏幕出现时，计算机会自动读软驱上的文件，并装入Winnt.sif文件进行全自动安装。这时你就可离开计算机去做别的事情了，当你重新回到计算机旁时，会惊喜地发现Windows XP操作系统已全部安装完成。

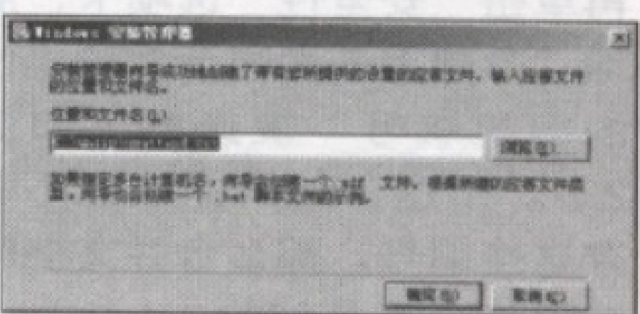


图9

奇门遁甲

让电脑帮助你管理时间

■广西 天仍很蓝

我们使用计算机时会因为有些正在操作中的任务而不能脱身，或你在睡觉前有听音乐的嗜好，但又常常忘了关机，这时一款定时关机软件就能派上用场啦。在这里我向大家介绍两款小巧易用的定时关机软件——关机工兵、智能关机。下载地址如下：关机工兵，http://count.skycn.com/download.php?id=10021&url=http://lnhttp.skycn.net/down/5747shutdown1.2.rar；智能关机，http://count.skycn.com/download.php?id=4207&url=http://lnhttp.skycn.net/down/bye-byes1_51.zip。

一、关机工兵

下载完成后无需安装，把文件解压到任意目录即可运行，只要在定时关机时间设置方框内输入关机时间后（如图1），再点击旁边的“设置”按钮即可完成定时关机设置。另外可在设置选项里点击选中“安全锁定任务”复选框，然后再在旁边的方框内输入一组8位的密码，这样我们就能防止别人用Ctrl+Alt+Del方式终止定时关机。

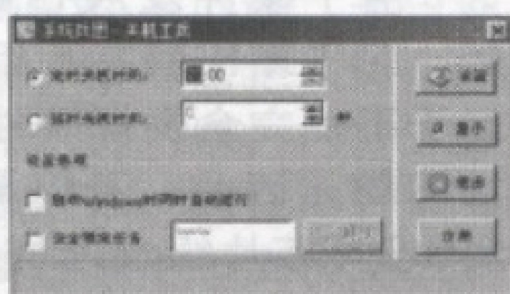


图1

二、智能关机

软件完全绿色。下载完成后，解压到任意目录即可运行，在任务设定选项区，我们可按预设的指定时间或倒计时时间设定来完成按时自动重启电脑、按时自动关闭电脑、按时自动注销用户、按时自动挂断连接等功能（如图2）。

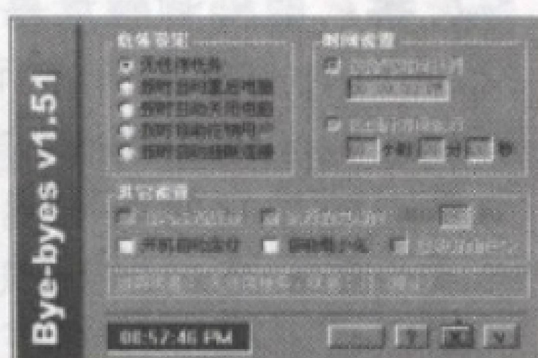


图2

另外在“其它设置”选项区可通过点击复选框设定“执行任务前先询问”（还可设置等待的秒数）、“开机自动运行软件”、“运行时自动最小化”、“自动挂断拨号网络连接”和“运行时自动开始上次设置的任务”等（注：自动挂断拨号网络连接功能，只对使用系统自带的拨号程序来上网的情况起作用，如使用EnterNet等其它拨号程序上网的，此功能将有可能不起作用）。

IE另类技巧集锦

■山东 注册表

IE浏览器是我们最常用的浏览器之一，这次给大家介绍的都是一些比较另类的技巧，希望它们能给大家帮助。

保存弹出式广告

一般情况下，弹出式广告是令人感到非常讨厌的，但看到某些制作精美的广告，可能还想把它保存下来研究观摩一番，但弹出式广告只有一个标题栏，那么该怎样保存它们呢？首先让弹出式广告处于活动状态，然后按下“Ctrl+N”组合键，这时就会弹出一个跟广告窗口完全一样的窗口，唯一不同的是，这个窗口带有菜单栏、工具栏和地址栏（如图），这样单击“文件”菜单中的“另存为”命令就可把该窗口内容保存下来了。



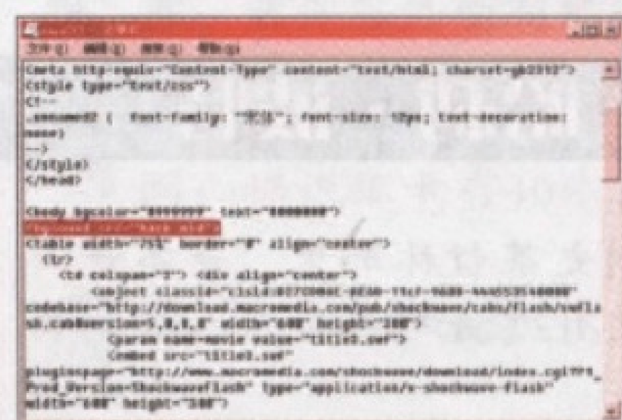
让“我的电脑”也有安全级别

在IE浏览器中，选择“工具”菜单中的“Internet选项”命令，在打开的“Internet选项”窗口中选择“安全”标签项，接下来就可对Internet、本地Intranet、受信任站点和受限制站点进行安全级别设置，其实在这里还隐藏了一项“我的电脑”，下面让我们把它找出来，运行注册表编辑器，依次展开HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Internet Settings\Zones\0分支，然后在右边的窗口中双击“Flags”子键，在弹出的修改键值窗口中，将默认值“21”改为“1”，单击“确定”按钮，退出注册表编辑器，再次启动IE浏览器，进入“安全”标签设置窗口，在上方的区域列表中就会多出一项“我的电脑”（如图）。



巧妙保存背景音乐

在浏览网页时经常会被一些美妙动听的背景音乐所打动，如果想把它们保存下来的话，可按照下面的方法：在IE浏览器中打开包含背景音乐的网页，然后选择“查看”菜单中的“源文件”命令，然后在打开的记事本中，单击“搜索”菜单中的“查找”命令，再在“查找内容”中输入“.mid”或“bgsound”，单击“查找下一个”按钮，如果该网页中包含背景音乐的话，一般都可找到包含背景音乐文件名称的语句，比如“<bgsound src="back.mid">”，其中的“bgsound src=”后面所指的就是背景音乐的名称（如图），然后进入Win98的C:\WINDOWS\Temporary Internet Files文件夹中搜索这个文件，找到以后将它保存起来即可。注意在Win2000/XP中，Temporary Internet Files文件夹位于C:\Document and Setting\用户名\Local Settings文件夹中。



一句话技巧

在资源管理器中，按住Ctrl键然后双击某一文件夹，即可在新的窗口中打开该文件夹。（山东 注册表）

在IE浏览器中，按住Ctrl键，然后单击“最大化”按钮，就可以进入IE的全屏浏览模式。（山东 注册表）

玩一些Direct 3D游戏时，系统会自动将显示器的屏幕刷新频率设置为一个较低的值，这时可运行“dxdiag”，在“其他帮助”选项卡中“替代”按钮下“替代值”中填入一个固定的刷新率值即可。（湖南 aj）

应用

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

客座专家 龚胜 苏旅

问题交流



读者 品儿问：我的主板采用的是VIA芯片组，一直运行不太稳定，询问经销商后，他让我安装新版的**VIA 4 in 1补丁程序**，请问为什么要安装该补丁，此补丁程序由哪些部分组成？具体用途是什么？

答：关于VIA 4 in 1补丁的问题，以前的问答中已多次提到并解释过，现在再详细说一下。基于VIA芯片组的主板，虽然性价比不错，但在兼容性、稳定性方面与Intel芯片组相比存在一定的差距，但我们可通过正确安装VIA 4 in 1驱动来解决很多VIA主板存在的问题。VIA 4 in 1驱动是VIA芯片组针对操作系统的补丁，将4个方面的驱动程序做成1个安装包，故名。用户可根据需要安装全部或所需要的驱动程序。

这4个驱动分别为：VIA Registry（INF）Driver、VIA AGP VxD Driver、VIA ATAPI Vendor Support Driver及VIA PCI IRQ Miniport Driver。

其中，VIA Registry（INF）Driver的作用是激活VIA芯片组的电源管理功能；VIA AGP VxD Driver则可增强系统的AGP设备性能以及稳定性；VIA ATAPI Vendor Support Driver（IDE Filter Driver）是最重要的驱动，可显著增强系统的IDE设备的兼容性及性能；而VIA PCI IRQ Miniport Driver的功能则在于调节PCI设备的IRQ中断分配。总之，安装VIA 4 in 1驱动可有效地增强系统的性能与稳定性。

VIA 4 in 1驱动从Windows 95到XP，对应的都是同一个驱动包，只有版本高低的区别，Windows XP中已包含VIA 4 in 1驱动（不过版本当然不会很新），在系统稳定的前提下也可不安装该驱动包。安装时我们一定要注意从VIA的官方网站上下载该驱动包。4 in 1驱动的安装非常简单，直接运行Setup即可，会自动判断当前的操作系统，并安装所需的驱动。如果安装新版本VIA 4 in 1驱动后系统发生异常，可再次运行安装程序，选择“Normal Install”，卸载相应的驱动即可。

由于硬件发展日新月异，操作系统的发展相对滞后，对于新出的芯片组操作系统往往不能正确识别，以至于不能完全发挥硬件的作用，甚至可能产生各种兼容性问题，因此，不仅是VIA的芯片组有补丁程序，Intel及SiS等芯片组也同样需要安装补丁程序。

四川 龚胜

读者 阿贝问：请问**硬盘出现坏道**应该如何检测及处理？硬盘坏道有修复的可能吗？应如何避免出现坏道？

答：要检测硬盘是否有坏道，最简单的方法就是利用Windows操作系统所带的“硬盘扫描”程序进行检测处理，此程序能准确检测出硬盘是否存在坏道，但只能修复因病毒、非正常关机等原因造成的逻辑坏道。如果坏道无法修复，那就说明多半是出现了物理坏道。一旦出现物理坏道，从理论上说是不可逆的，也就是说是无法修复的。我们只能使用FBDISK之类的软件，尝试将坏道屏蔽。

硬盘出现坏道，如果在保修期内，应尽快找经销商更换。硬盘内部构造相当复杂，不具备专业知识及相应的修理设备，根本不用考虑自行解决。要减少硬盘坏道出现的可能，在平时使用中，一定要注意轻拿轻放、安

娱乐

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

《哈利·波特——消失的密室》问题集

问：饮了变身药水后走到史莱哲林那里，是不是一定会变回哈利的样子呀？有没有办法避开其它人顺利离去？请各位帮忙。

答：其实被发现也不会怎样，只是不要让他们叫斯内普过来就可以。他们说啥都不用理，你跑你的他叫他的，不用在意他。

问：在一开始救荣恩时，跑到个石像时有动画，可施展法术，我也照样站在附近就可施法啊，请问怎样才有办法准确地施法？

答：要把那小火点瞄准到正确位置，按住左键不断移动至出现符号才可施法。

问：怎样打药草学那关啊，我到那里就出现很多对着我们扔东西的精灵，不知怎样跳啊，每次都会跳下去，该怎么办？

答：旁边有吊桥，把绳子打断，就可过去了。

问：请问有人知道医疗室最里面房间的弹跳咒符号如何使用吗？好像天花板应该有密室，但一直找不着，具体在什么地方呢？

答：进了那个房间后，站在中间，还没下楼梯之前跳一下，地板有机关，上面的密室就会出现。

问：怎样打蛇妖啊，我怎么也打不死它，请指点！

答：蛇妖要打两次，第二次较难。

装稳妥，尤其要避免使用时出现震动，并注意散热及防尘。还有机箱电源质量一定要好，如果供电不稳定，可考虑购买在线式UPS。

四川 龚胜

读者 ACPI问：我在安装Windows 2000时，**系统提示ACPI有问题**，无法正常安装，请问这是怎么回事？

答：ACPI即“高级电源管理”功能，必须由计算机主板等配件、BIOS和操作系统同时支持才能实现此功能，你的电脑出现这种情况说明当前版本BIOS的ACPI功能不完善，一般通过升级主板BIOS即可解决。如果升级后问题未解决，或找不到更新版本的BIOS升级，可将主板CMOS设置中的“ACPI Function”一项设置为Disable。

如果关闭ACPI后，安装Win2000仍有问题，也可能是硬件设备与Win2000不兼容导致，请尽量把系统最简化，比如将声卡、网卡、内猫等先全拆下来，内存也只上一条，再安装系统试试。没问题的话，再把配件装回去，查找导致问题的部件。此外要注意不少主板集成的RAID或SCSI卡，往往是导致Win2000无法正常安装的根源。

四川 龚胜

读者 岳麓问：请问为什么我的**显示器边线不是直线，而存在不规则的弯曲现象**？这是否意味着显示器的质量有问题？

答：这是大多数CRT显示器都存在的几何失真现象，一般而言，CRT尺寸越大，此问题越严重。如果弯曲轻微，并不是显示器的质量问题，按行业规定一般边角线条的弯曲失真在3mm下是正常的，且大多数时候可通过显示器本身带有的调节功能把失真减小到最低程度。如果你显示器的失真情况非常严重，且无法调整，应尽快找商家进行更换或送维修点处理。

四川 龚胜

读者 杨为震问：我的电脑使用815E主板，为什么在安装Win2000过程中，**在安装显卡、声卡驱动时会出错而无法安装**？

答：这种情况多是因为815E主板所带显卡、声卡与Win2000存在兼容性的问题。有两种解决办法。一是下载并安装最新的显卡、声卡For 2000的驱动。二是使用原驱动，在安装显卡时采用升级驱动程序的方法安装而不要运行Setup，具体方法：“控制面板”→“系统”→“硬件”→“设备管理器”，双击显示适配器中的对应项“驱动程序”→“升级驱动程序”，如果提示驱动程序不是为当前设备设计，可不理会，选择确定即可。在装声卡时如果报错说未经验证，也可不理会，选择确定继续安装即可。

四川 龚胜

读者 余飞问：我的电脑最近在**启动时总提示有“Monitor Warning”**，按Esc键可跳过警告，继续启动，而且使用正常，但每次开机均有警告，总感觉不太舒服，不知道应如何把这个提示去掉？

答：现在大多数主板都有环境监测功能，其中有个功能是自动对机器的各项指标进行检测，如果有问题，就进行提示。包括CPU电源、频率、风扇转速、系统温度等，如果其中有数值高或低于CMOS中设置的阈值时，就会提示“Monitor Warning”，你可进入主板Power Manager，调整相关阈值的设定，或干脆将相关检测关闭（比如在CPU超频后，系统总提示你CPU运行在非标准频率下），即可在开机时去掉警告。

四川 龚胜

读者 顾可问：请问**Nethou.dll是什么类型文件**？在启动Win98系统时提示该“文件无法找到，请检查文件是否存在”，而在以前却一直正常，仅仅是尝试安装了一下网卡，请问造成这种情况的原因何在？

答：Nethou.dll是动态链接库文件，出现你遇到的错误提示多是因为网卡驱动安装不正确造成，很多初学者在安装网卡时一旦第一次未能成功，便常遇到这类问

第1次，左右移动，集剑气射火球，它攻击你时跳开就可以了。它吐的黏液会在地上，过一段时间才会消失，走过会失血，若要过的话，可用连续跳。

第2次蛇会在金妮躺的地方，那里有4个排水沟，会穿梭吐黏液攻击，你可以站得近一点，集剑气，打中后马上到另一边躲闪，一会儿就可把它打死。

问：在正对大门口前右方有个可用弹跳术的地方，是做什么用的？

答：要先去外面有楼梯那边，对石像用魔法，回到里面，用弹跳咒跳上去就可拿到巫师卡。

问：据说银卡有40张，可我只有35张银卡，剩下的在哪里找？

答：打败佛地魔后，可在学校外买到余下的5张银卡。

《神话时代》问题集

问：游戏中的青铜术要怎么使用？我使用它时效果很不明显，为什么？

答：虽然青铜术可提供你的作战单位额外的防御力，但并不等于你的作战单位不受攻击，所以不要施放在自己的少量作战单位上，期图以此方法以少敌众。比较好的使用机会是在你攻城时，这样可有效减少对箭塔或城镇中心的攻击伤害，在双方兵力比较接近时也可使用它来逆转局势。当然当你拥有大量的作战单位时也可使用，毕竟效率会高很多。

问：地下通道这个神术要怎么使用？地震术呢？

答：这个神术主要是用于偷袭，而且这个通道也可

题。解决办法一是在设备管理中将网卡驱动删除后，重新安装，或在其它电脑上拷贝一个提示找不到的文件到你的电脑上。如果你并不需要真正安装网卡，可运行Regedit，搜索这个文件名，然后把找到的相关记录都删除并重新启动系统即可。

四川 龚胜

读者 张越问：我的电脑主板为**升技的KG7**，最近**新换一块显卡后总是无法正确安装**，请问原因何在？如何处理？已安装VIA最新的4 in 1驱动程序。

答：升技这款主板比较特殊，其北桥采用AMD公司的AMD761芯片，而南桥采用了VIA的686B，在安装VIA 4 in 1驱动时，不要选择VIA AGP GART驱动，在安装完成后，应安装AMD公司所提供的AGP Miniport驱动，显卡驱动程序才能正确安装。

四川 龚胜

读者 MOTO问：硬盘最近遇到了麻烦，经常是开机自检后就出现**DISK I/O ERROR的警告信息**，我用Scandisk查看了似乎没什么大问题，请问有什么办法可解决？

答：硬盘出现故障的原因有很多，一般来说主要是以下几种：第一是硬盘自身的问题，如盘体老化、质量不过关等，对于这样的硬盘，如在保修期内，建议尽快前往经销商处更换。第二是软件方面的因素，如电脑病毒的干扰，建议使用新版杀毒软件进行查杀。第三是程序错误的磁盘读写，如系统掉电导致硬盘数据丢失等。如时常停电的话，最好使用专门的UPS供电系统。此外，在出现上述问题时，首先建议对硬盘数据作一些必要的备份处理，以免出现更大的损失。

湖南 苏旅

读者 万杰问：我的电脑最近出了问题，Windows Me在启动时**读软驱时会有很长时间的停顿**，而我用的闪存，并没有安装软驱，如何解决这个问题啊？

答：Windows操作系统在启动时都会自动搜索软驱，这是它的默认设置，同时，在Windows下安装软件时，按照先后原则，Windows操作系统一般都会以软驱为第一寻找目标，这样自然会不断地检测软驱设备的存在。事实上，你的机器并没有安装软驱，Windows为识别这一问题将花费一定的时间，所以就导致了搜索中的停顿。我认为解决的办法是需要从根本上断绝软驱和操作系统的联系，在主板的BIOS设置中，彻底关闭软驱的选项，这样一般能达到目的。

湖南 苏旅

读者 绝对零度问：我的电脑开机后运行不稳定，动不动就死机。用BIOS自检和PC Alert软件检测，发现**电脑电源的电压似乎有问题**，如3.3V为3.2V，12V为12.3V等。请问是不是电源质量不好啊？

答：这个问题较为复杂，根据PC Alert软件检测的结果，一方面我觉得很有可能是你的电脑电源质量问题。众所周知，电脑电源是电脑系统中的重要能源供应设备，如果电源质量不佳，将会导致很多问题，如CPU、内存等超频不稳定、硬盘出现坏道、显示卡花屏死机等。因此在购买时首先就要注意选择使用长城、世纪之星等品牌的电源，这是质量的保证。其次，根据自己机器的配置再选择不同输出功率的型号产品，一般而言，诸如Athlon及P4 CPU都需要使用大功率的专用电源，如果功率过小，则很容易出现问题。

另外一方面，PC Alert软件检测也可能存在一定的误差，根据笔者的经验，不少电脑电源的输出参数存在着一定的上下波动问题，在实际使用中并没有系统不稳定的情况。因此，排除了电源本身的质量问题及电脑供电线路电压不稳的麻烦后，也有可能是你的操作系统中的部分系统文件已遭到破坏，建议重新安装操作系统，一般也可解决问题。

湖南 苏旅

读者 阿修罗问：我有个**源兴24×光驱**，买了有几年了，一直工作正常，但最近一下子读不出盘了。我曾用VCD清洗盘清洗过，可还是读不出。请问还有没有别的办法啊？

被摧毁，所以一定要注意使用时机，施放时不能太靠近敌人。地震术只能有效地破坏建筑，但不能对农田造成破坏。

问：是不是疗伤喷泉也能帮敌人疗伤呀？我的疗伤喷泉为什么给敌人加血？

答：你的疗伤喷泉当然不会给敌人加血，但要注意，疗伤喷泉会被敌人占领的，被敌人占领了给敌人加血自然是再正常不过了，所以疗伤喷泉一般不要建得太靠近前线，以防不测。

问：据说日蚀术可增加作战单位的作战能力，果真如此吗？为什么我使用了却没有效果？

答：必须明确的是日蚀术只能增加神话兵种的作战能力，并不是针对所有作战单位。如果不是对神话兵种使用，用了也白用。

《天龙八部》问题集

问：18铜人在少林寺哪里？

答：从少林寺中地图右上的地方进去就可以了。

问：在杏子林揭露了乔峰是契丹人后，乔峰辞去了帮主之位后就走了，要去哪里找他？

答：去聚贤山庄参加英雄会，到河南城的市集走一下就会有人给你英雄帖。情节就可以发展了。

问：一阳指怎么学？

答：到天龙寺跟一个和尚说话（在大殿里面），他会叫你帮忙，答应他后他会叫你去大理的酒店找个人，打赢后回去与和尚对话选择“没拿到……”的选项就可以了。

答：你的光驱属于明显的老化问题。建议最好是更换一台。如果想修理，可采用通过清洁光驱激光头而达到部分恢复光驱读盘能力的方法，具体步骤是：在行家的当面指导下打开光驱面板，拆开有关零部件，找到内部的激光光头。然后用干净的医用棉签沾点纯净水（不能是矿泉水或者自来水），轻轻擦拭激光头，再用干棉签把它擦干。注意一定要保证激光头上无水分，且无任何其他明显杂物（如灰尘和棉丝等）。此外，你也可试着调整激光头的工作功率来改善读盘性能：打开光驱后，可看到激光头旁边有个很小的螺丝，将其往顺时针方向调节一小点就可以了（调整角度不能过大）。

湖南　苏旅

读者 XP问：我的电脑本来有64MB内存，不久前趁着降价，购买了块128MB的SDRAM（以前是LG的，现在是现代的），但装了以后机器就不是很稳定了，有时还出现蓝屏的现象，别人说是**内存不匹配的问题**，我也试过重装系统，但都解决不了，能帮忙吗？

答：出现这种现象最大的可能性当然是内存的速度不匹配问题，解决办法是最好更换为同品牌同速度规格的内存，这样就可保证最基本的稳定性能。此外我觉得还有可能是以下几个原因：第一，主板BIOS设置中关于内存存取的速度设置有误，如果设置太快了，而内存本身运行速度较慢，则很容易出现不稳定的现象，导致出错。第二，查看你的CPU是否超频，超频的CPU一般由于散热问题，很容易导致系统的不稳定和死机。解决办法就是加大风扇散热力度，同时保证CPU在额定的工作频率下使用。第三，用杀毒软件仔细检查机器是否存在病毒和木马，病毒的存在对系统的稳定绝对不利，某些引导区病毒甚至即使重装系统也无法消除其隐患。第四，你也可试着更换一下内存的插放顺序，或查看主板是否带有内存电压调节功能，可将电压适当调节，这样也可提高内存的稳定性。

湖南　苏旅

读者 孟菲斯特问：我的主板是**技嘉8IRX**，主板集成声卡，我想连接**4.1音箱**，可以吗？创新音诗派4400音箱如何，能否接上使用？

答：8IRX是技嘉采用Intel 845D芯片组的P4主板，板载创新CT5880声卡，支持5.1声道输出。如果主板上集成了4声道音频接口，则可直接连接4.1声道音箱，连接时注意分清楚声卡接口和音箱插头的前后音频关系就可以了。对于没有集成4声道的主板而言，则需要通过安装附带的子卡来解决。创新音诗派4400是一款4.1结构带有环绕卫星音箱的产品，价格多在550元左右，可适合创新CT5880声卡工作。此外目前市面上也有一些假冒技嘉8IRX主板，使用AC'97芯片的软声卡，假货主板上可看见CT5880声卡芯片及其上方银白色晶震的位置是空的，你可以注意一下。

湖南　苏旅

读者 AutoSpeed问：最近想**买刻录机**，有人说刻录机越快就越节约时间，也有人告诉我速度高了就工作不稳定，请问到底是怎么回事啊，是32速、40速还是48速的好？谢谢。

答：就我看来，刻录机的速度目前已达到了一个顶峰，对于大多数用户而言，40速左右的产品就已经很不错了，它们大多能保证以3分半左右的时间刻录好一张650MB的CD-R光盘，同时对于CD-RW的刻录也多在10～16速之间，至于读取速度的话则多在40速以上。这对于许多个人用户而言是一个较好的选择。相对于低速刻录机，高速刻录机在刻录保护技术和刻录稳定技术上都有许多新的突破，此外也支持诸如Mount Rainier之类的新刻录技术。这些都是传统低速刻录机无法达到的。不过，高速刻录机的出现客观上也对CD-R、CD-RW盘片提出了新的要求，如果没有适合速度的刻录盘片，那么高速刻录机也是无法按照最优的工作参数运转的。因此这点在选购时也是需要考虑的。

最后，购买的话也要根据当地市场的实际供货能力而定，如果没有40速、48速的产品，那么32速也是不错的选择，32速的刻录时间一般相对于40速而言仅多10秒钟左右，一般是没有什么大问题的。

湖南　苏旅

《侠盗罗宾汉》问题集

问：游戏中的桔子是干什么的呢？把人砸一下也没什么用呀。

答：被桔子打中会晕一小段时间（很短，真的没什么用），主要是吸引对方注意力，感觉作用就像“盟军2”里的香烟，不过香烟不能砸晕人就是了。

问：我玩到第4关，但不知道怎样和马瑞安见面，我已打晕了教堂里的那个胖子，要把他藏在哪里才有剧情发展？

答：你把他背到下面一房子里，放得靠里点儿，剧情就发展，叫罗宾汉到旁边密封的小房间里去就OK了。

晶合后院 电子土豆问：《詹姆斯·邦德007——夜火》这个游戏，在第2关里如何关掉探照灯的电源？

答：绕到第1幢房子的背后，地上有个冒黑烟的发动机柜子。用手表把锁打开，然后按“E”键就可搞定探照灯。然后回到邦女郎所在地，她会跑出去，你躲在暗处，等警卫走过来用消声手枪干掉他就可得到密码卡。

晶合后院　fly

晶合后院 dy33问：在《无人永生2》中，在12关海底基地（under sea），我已来到了电脑房，但找不到要救的阿姆斯壮，到底关在哪里呢？

答：绕到第就关在最下层的一道门后，那门由两边都可下去，每边进门之前都要求声音密码，在两个密码门通道的中间有个门，你进门后，就可找到。

晶合后院　cross



xj19810108

我是一名有着4年“玩龄”的游戏玩家，也曾沉迷于各种游戏，不论是RPG还是SLG我都有涉猎，即便不是一“老鸟”，也应算是一优秀的“中鸟”了。我从游戏中得到了很多，也失去了不少，想要从“游戏瘾”中摆脱出来实在是很困难的一件事。不过我还是有几种方法的，下面列出来仅供大家参考。

1.对于轻微上瘾的玩家来说，不玩游戏总比上瘾再戒要容易得多。不要相信那些边玩游戏边学习，考试还能得高分的例子，因为永远会有例外。每个学科都需要你花费一定的时间与精力才能得到好成绩，除非你有FPE更改你的IQ和考试成绩。要记住我们一般人的智商不会超过200，不要妄想我们能成为超人。这就好比你即便24小时不休息，也绝不可能把你的道士从1级练到30级。

2.对于中度上瘾的玩家，你所需要的是锻炼你的自制力，这就要你与你的家长共同努力了。多与家长交流是一种很好的控制自己玩游戏冲动情绪的方法，而且还可以与父母缩短“代沟”，一举两得，何乐而不为呢。

3.对于深度上瘾的玩家，你所需要的就不仅仅是心理上的治疗了。首先，我们要没收你的CPU，拔掉你的显卡，搬走你的显示器；其次，我们还要严格控制你的经济来源。我们可不愿意因为你去网吧而使我们的戒玩工作前功尽弃。如果这还不足以使你清醒，那就只好让你休学了，让你成天去网吧玩（整日整夜玩游戏，一定不要停），直到你看见游戏就反胃为止。

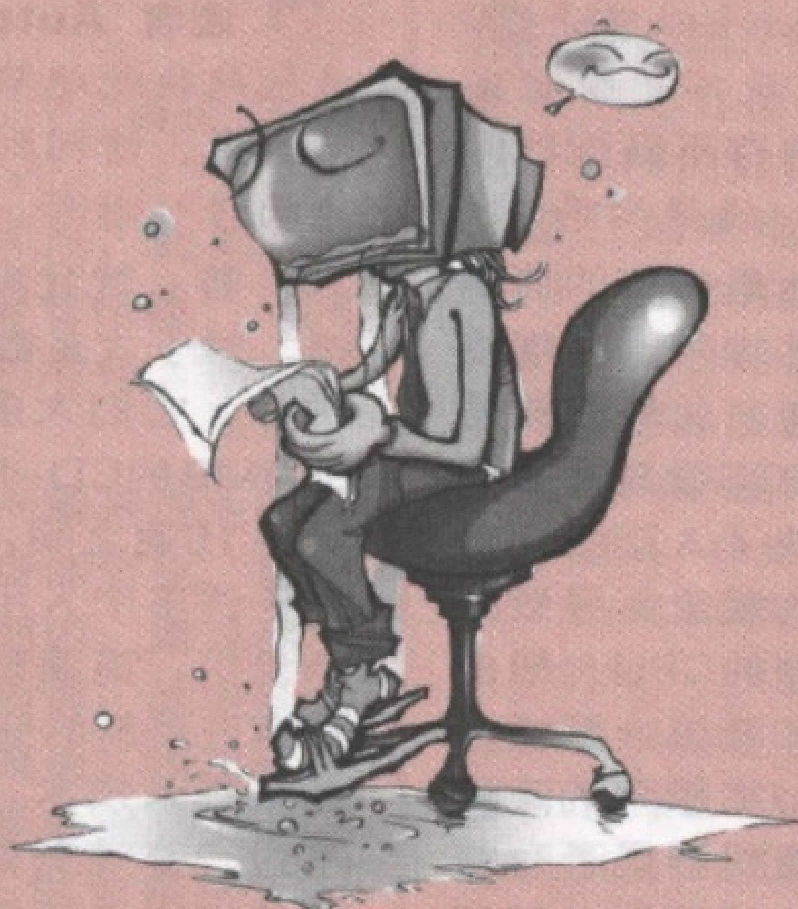
其实，对于游戏的依赖性，完全来自于你对现实生活感到空虚和无助。只要你对自己有信心，把自己的业余生活安排得丰富多彩，就完全可以摆脱对游戏的依赖。在这里祝福“上瘾”的玩家早日回头是岸。

贵州 吕鹏



作为一名“骨灰”级玩家，要我彻底摆脱游戏是不大可能的，我唯一能做的就是控制自己玩游戏的冲动。以下是我贡献的几个办法：玩RPG游戏的，看攻略了解剧情就可以了。前几天我为了不玩《轩辕剑肆》，就去看了一遍攻略，果然奏效，在攻略里经历了一番人生。玩即时战略，那就看战报好了，也许这样你的手就不会狂点鼠标了。实在不行，可以把你的主板烧掉，呵呵，我堂兄就选择了这个办法，结果他考上了北方交大。

自制——游戏所必须



林晓： 新年了，按理说应该在这儿讲几句吉利话，恭喜大家心想事成、好运连连；还要多谢大家对我栏目的支持，希望评刊的时候都投我的栏目……这时候板起面孔恐怕很招人烦。可是，唉，有些话题说不好就事关生死，不能玩笑——新年第一个话题就是关于2002年第21期《大众软件》上发出的“自制——游戏的前提”的讨论。众多“过来”的游戏玩家感慨万千，纷纷以自身经验参与讨论。肺腑之言，可能逆耳，但听一听总没坏处，对不对？

需要明确指出，我们讨论的不是该不该玩游戏，而是该怎样有理有节地玩游戏，游戏但不沉溺于其中。



garden0724_cn

对于自制我从来没有考虑过，也许我自己就比较喜欢随心所欲地玩游戏。但是，在时间上，我从来都没超过3个小时/天。我是通过其他的事来控制我的游戏瘾，比如说看书、下棋或出外运动。我一般的做法就是让自己有一种恐惧感，让自己感到还是少玩点游戏比较好，毕竟它只是娱乐、休闲用的，我不可能用它来为自己谋生路。希望你们能够让那些还沉迷于游戏的孩子们，真正意识到自己现在浪费的时间，在未来可能要用双倍甚至好几倍的时间都未必能补偿过来的。引用一句古训：“少壮不努力，老大徒伤悲。”切记，切记！



bel8247

如果我不玩游戏，起码可以考到省外的大学！多年游戏的“积累”还让我戴上了400多度的近视眼镜。

游戏永远是一把双刃剑，带来快乐的同时往往吞噬掉的也很多。我建议每天最多玩游戏两次，每次1小时左右，基本是一局CS的时间。若实在忍不住，可以去搞体育活动，你应该不会不喜欢任何体育活动吧。我觉得我们大学生不是考上大学就万事大吉，可以敞开玩了，应把我们的目标定得更高些。有电脑的可以学学编程，参加一些考试。比如考研，提高我们的人生质量。我已经决定参加2004年研究生入学考试。随着招生规模的不断扩大，大学教育将普及化，就业会竞争得更厉害。时间无多，大家好好努力吧！

上海 柳叶悲风



游戏要不要玩？要！书要不要读？也要！怎么办？心态问题！如果仅仅把游戏当作一种娱乐，就不会上瘾；而把它看作是生活的一部分，那可就麻烦了！人生如同游戏，但绝不是游戏。游戏Game Over了可以Loading，但人生不可以。人生就这一回，难道你愿意坐在电脑前过完它吗？

山东 曹业盛



为什么要等到我们长大后才知道游戏仅仅是一种娱乐？父母的劝告就真的一点道理都没有吗？他们是世界上最关心我们成长的人啊！

甘肃 颜涛



如何正确引导中学生充分享受网络游戏的乐趣，并在这种乐趣中成长成熟，学习自己缺乏的知识，这才是我们应该考虑的。

samurai



我的游龄已达15年之久，那种对于时间无情流逝的痛惜以及对自己自制力缺乏的自责一直伴随左右。自制、自尊、自立、自强，是一个人成才的关键！

黑龙江 Vnicorn



我曾经拉着同学朋友一起向“玩着游戏上大学”的目标前进，但现实总是很残酷，看着他们的成绩排名一降再降，他们在课堂上听讲的时间越来越短，我的梦想落空了。真是不堪回首的往事啊！

上海 王潇潇



游戏瘾治疗偏方：1.找运动神经发达的朋友单挑篮球，不汗流浃背精疲力尽不回家；2.找纸笔写下难忘的事情给校刊或者本地报刊投稿，如果实在想不出有什么可写，就把自己游戏的经历写下来寄给《大众软件》好了！3.把所有零用钱都交给妈妈代为储蓄；4.规定自己在一定时间内看完一本大部头的好书。

湖北 张炯



醒醒吧，同学们，挑灯夜战“魔兽”已是过去时。还有多少天就要高考了呢？那“小考小玩，大考大玩”的心态还是收敛了吧！实在游戏瘾发作的时候，就给大软的编辑写封信吧。

江苏 George Kwork



对游戏瘾要自制、克制、强制，用其他事情转移自己的注意力，实在不行的时候要进行心理咨询。

小编 ONLINE

今日出场：田震



田震理想版（自绘）

真实姓名： 田震

性别： 男

笔名： 野花、执着、[北四环组]·田震（这是一个以平等和追求人文之美而著称的兴趣小组）

血型： O

星座： 狮子座

大软工龄： 1年

负责栏目： 游戏栏目周边的一些配合及“后勤”工作

游戏水平描述： 飞翔的菜鸟

最喜欢的女歌手： 那英（因为我认为她才是中国内地流行乐坛的第一天后）

最喜欢的诗人： 海子、北岛、食指

最喜欢的作家： 博尔赫斯、卡夫卡、川端康成

最喜欢的一本书： 《大智度论》

最喜欢的颜色： 视觉系乐队GLAY头发呈现的色彩

职业经历： 某电子研究所计算机技术员——CATV系统设计工程师——杂志编辑

曾经的理想： 成为一名出色的程序员

人生信条： 谦虚、冷静、冒险、破釜沉舟、不放弃、重来（很像编程序）

E-mail： tianzhen@popsoft.com.cn

我母亲说，你的人生经历好像也和你现在从事的职业一样，像一款游戏，色彩表面是绚丽的，甚至还埋藏着几分侥幸。而我在想，它到底属于第一人称射击？第三人称动作冒险？角色扮演？即时策略？益智？抑或其他……

反正游戏可以存盘，不过人生却无法重来。

zeelich



记得游戏时间最长的一次是从早上6点开始玩《盟军敢死队》，一直玩到晚上10点，中间基本没有休息。当拔掉电源后，我差点都站不起来了，只想睡在椅子上。游戏耗掉我太多太多的时间，如果说《冰风谷》用了我3个月的时间通关你觉得没什么的话，那我玩《魔法门VI》用了整整1年半的时间，差不多所有的休息日都用上了。游戏在当时差不多就是我生活的全部。

直到有一天，那就是考完试的那天。好像每个沉迷于游戏的人，都是在承受挫折与失败后才意识到自己的错误。成绩单上的分数换来我的沉思：游戏给了我什么？熬夜玩游戏那通红的双眼？买游戏花费的父母血汗钱？还是着实悲惨的分数？我想我失去得太多了。我不敢直视父母的双眼，我觉得我很对不住他们；我想，该是收敛的时候了。

当“游戏瘾”上来时怎么办？你是否会感到全身不舒服？那么就找些能分散你注意力的事来做。如打开电视看看有没有好看的节目，听听音乐，找几个朋友出去逛逛街，哪怕帮家里做些家务活，也比在电脑前坐上几个钟头对你有好处。

俄国寓言家克雷洛夫写过这样一则寓言：一个叫杰米扬的人，做汤鲜美无比，深受客人好评。一次，他又用拿手的好汤招待客人。在他的力劝下，客人把汤直灌到嗓子眼，可这位杰米扬先生还是无休止地劝客人再喝一盆，客人吓得只好逃走。我想，游戏就是那鲜美的汤，我们只有控制好自己，把握住那个“度”，才能真正享受游戏，玩好游戏。也只有这样，我们才能玩好离我们最近的游戏：我们的人生！



编辑部轶事（10）

林晓：今天要和大家介绍编辑部里的幕后英雄们，他们在杂志上不露脸不出名，但却是《大众软件》不可缺少的重要力量。在每个成功的栏目背后，都凝聚着他们默默的支持和奉献。太厉害了，请大家为他们热烈鼓掌，呱唧呱唧呱呱唧……

幕后英雄站出来



新的一年，希望大家能与时俱进。最近编辑们都在讨论"与时俱进"的用法，我觉得对于我们的读者朋友们来说，与时俱进就是除了常读《大众软件》之外，也要多翻翻我们新出的《大众硬件》和《大众游戏》呀！

黑暗



英明神武的黑暗大人

网络组：昼夜颠倒，守护网络

2002年我们那有个性的服务器可没少让网络组头疼，让大众软件网更稳定是他们的心愿。网络组的啃、狂人、笨、蓝桥早为读者熟悉；不过新来的大内总管你也许不知道——她就是兰心蕙性的紫雪儿（阿飞去哪里了？他去从事作家这个很有前途的职业了）！

风风雨雨，缝缝补补，转眼间，晶合后院三岁了。回想起这三年的风雨历程，从无到有，有失败的痛苦也有成功的喜悦，每一步都包含着无数的关怀和爱护，每一处小小的改进都凝结着大家辛勤的汗水。

啃







1. iCat·板卡人生
2. 荆理我·脉脉含情
3. 小虫·玉树临风

晶合实验室：更新！更快！更强！

总有好东西搬进编辑部一角评测室的小房间中去，评测工程师们要分析研究和运行测试样品，在最短时间内给出最准确最公正的评测报告，优点要尽量说全，缺点也一个不能忽略，难啊。

晶合实验室感谢广大读者一年来的厚爱与支持，我们将在新的一年里给大家奉献更多更好的测试报告，希望大家给我们多提意见和建议。祝大家万事如意，身体健康！

小虫







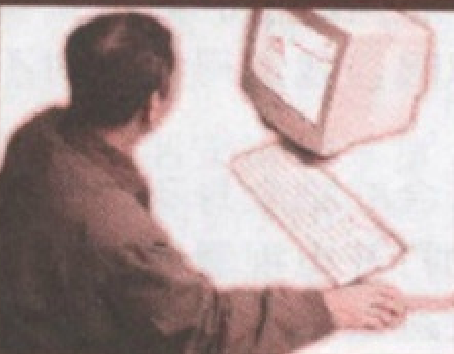




1. 啃·我是谁
2. 狂人·思考者
3. 蓝桥·走神了
4. 紫雪儿·哇
5. 笨·给点儿吧

校对组：渊博的知识，严谨的作风。

不要以为校对们的工作就是看看标点符号，改改错别字。文章里大量的技术名词他们都必须明白，众多的专业术语他们必须精通。在这个充满高科技而又变化迅速的时代，要求校对具备超强的学习能力，还有过目不忘的记忆力（那得要多大的硬盘啊，苍茫那边嘀咕，这眼镜又要换度数啦）。我们的校对同时要为《大众游戏》、《大众硬件》等校稿，还要处理以麻袋计数的读者来信，不简单啊！









1. 郑老师·背影
2. 小郎·免费
3. fly·聊聊
4. 苍茫·发奖全了

色彩纷呈、式样各异的读者节日贺卡、祝福卡等，带着广大读者温馨的爱意和关切之情，如雪片般向编辑部飞来，令人目不暇接。此情此景，就是像我这等一生中视泪如宝的铁石心肠硬汉也不得不两眼潮湿。

是啊，这一张张热情洋溢的贺卡，一封封发自内心肺腑的祝福信，寄托了多少读者对我们的信任、理解、支持和希冀之情，同时也使我们突感肩上的重担又平添了无法称量的砝码。请读者们放心，我们将会把你们的鼓励变为工作的动力，万众一心，群策群力，把《大众软件》办成更合大众品味、更具权威的刊物。在新年临近之际，我们几位编校兼信件处理同仁，向《大软》的所有新老读者朋友们一鞠躬，再鞠躬，三鞠躬！祝福《大软》的读者朋友们在新的一年中，春风得意，万事开心，幸福快乐，宏图大展！

郑瑞凡

2002金山WPS Office创作大赛结果揭晓

主办单位：金山软件公司、大众软件杂志社；
比赛时间：2002年10月1日-2002年11月15日

最富于创意的设计！值得拥有的软件！

我们在征集作品的过程中，经常听到创作者发出“WPS也能够做这些事情”的感叹。正如我们希望的，通过这次比赛，更多的人熟悉了WPS的排版功能，利用WPS的图文混排引擎编排出了复杂、专业和生动的文档。本次大赛的优秀作品将被选入WPS的2003年产品素材库，让更多使用者看到国产软件的风彩。

一等奖：马一见 《登长城的感想》
奖品为：奖金3000元，金山“全家福”产品套装。



评点：整个页面以淡蓝色为主色调，并采用竖版的方式，同时使用了多种对象排列，其中一些对象还进行了一些特效处理。稍微不足的是图片色调偏暗，文档中图章是一张图片，其实WPS也可以制作图章。

二等奖：徐家文 《三叶虫》
高 原 《WPS Office 2002个人珍藏卡》
奖品为：奖金1000元，金山“全家福”产品套装。



评点：使用了表格进行图片的排列，使用了单行文字、文字框及对象的组合，整个文档图文配合得当，结构清晰，主题明确。如果对文中图片对象的属性进行更好的设置，丰富整个文档的排版效果，作品会更加完美。



评点：对金山文字模块的功能比较熟练，合理使用文本框并适当使用对象组合。整个文档布局合理、结构紧凑，能将个人感情融入作品，很有专业风格。可适当加入页眉页角的设置，利用WPS产品的文字模块其它功能特性，使文档更美观，更专业化。

三等奖：刘中臣 《金山的历程》
周 进 《师说》
赵钧和 《纪念MD随身听十周年》
奖品为：奖金500元，WPS Office 2002软件一套。



评点：整个文档色彩亮丽，图文结合较为合理，对文本框的使用较熟悉，对WPS产品的发展历程清晰。文章内容还可更丰富些，可结合自身使用金山产品的感受，可广泛应用WPS产品中文字模块的其他功能，美化文档。



评点：颜色及内容配合恰当，对WPS产品的特性很了解，较好地利用了稿纸及文字的竖排。文章内容及版面设置较简单，希望能充分利用WPS产品文字模块的多种功能，真正体现图文混排的出色效果。



评点：整体色调及内容比较有特色，文章也有一定的可读性，文档中合理使用了表格功能及文本框功能，整体布局较为和谐。应对WPS产品做更深入的学习使用，创作出更优秀的作品。

纪念奖：100名 个人珍藏卡纪念版一份（名单另行公布）。

Microsoft®

Microsoft® Office Microsoft® Visio®

迎新春电子贺卡大赛

主办单位：大众软件杂志、微软（中国）。
比赛时间：2003年1月1日～2003年2月28日。
比赛结果将在2003年第07期《大众软件》"读编往来"栏目中公布。

盛世佳节，正好给亲朋好友寄上一张精美贺卡，以表达绵绵祝福情意。在提倡环保意识的今天，电子贺卡以它个性化的设计、定时发送的方便快捷，获得人们的喜爱。那么，还不赶快制作一张你自己的电子贺卡，寄给关怀你一年的人吗？

参赛作品要求

参赛作品需使用Office XP/2000组件和Visio 2002进行创作，贺卡内容形式不限（鼓励贺卡中加入音视频内容），可在编排中调用其它图片（请注意版权），建议使用微软模板库内容（可在微软Office网站获取，网址为http://office.microsoft.com/）；作品需有相关制作说明。

参赛作品评比方法

将由大赛组委会组织专家对作品进行评选。评选将从整体布局、作品特色、软件应用技巧、色彩应用四方面综合考虑。

奖项及奖品设置

一等奖：1名。人民币3 000元，Windows XP与Office XP、Visio 2002各一套。
二等奖：2名。人民币1 000元，Office XP与Visio 2002各一套。
三等奖：3名。人民币500元，Windows XP与Visio 2002各一套。
纪念奖：50名。Visio 2002一套。
优秀获奖作品由《大众软件》和微软（中国）共同享有使用权（可以编辑、修改并在各自所拥有的传播媒介中刊载、传播、结集、再版等）。

参赛作品投稿地址

作品请采用软盘或光盘形式寄至《大众软件》编辑部收或E-mail：reader@popsoft.com.cn。邮件主题请注明"迎新春电子贺卡大赛"。

地址：北京和平门邮局3056信箱《大众软件》"迎新春电子贺卡大赛"活动组收，邮政编码：100051。

（Office园地：http://www.mktgservice.com/office/dus_popsoft）

明基 BenQ 液晶显示器 FP581s试用征集令



试用名额：20名
试用时间：2003年1月15日到2003年2月15日
报名时间：2003年1月1日到2003年1月7日
（仅限北京地区）

FP581s是明基BenQ的最新产品，是目前世界上响应时间最快（仅16ms）的液晶显示器。如此超快的响应时间，每秒60帧画面以上的显示速度，解决了传统液晶显示器所存在的拖影、残影问题；而450:1的高对比度，使显示的画面色彩更鲜艳，图像更柔和，使玩家玩游戏、看电影效果直逼CRT。（有关详细介绍请查阅《大众软件》2002年第24期"新品初评"栏目。）

现在，你只要交纳试用押金2 800元，就可将如此优秀的液晶显示器带回家试用。试用结束后如果你愿意购买，2 800元的押金将被当作购机费用。FP581s液晶显示器目前市场售价为3 499元，这次试用机会让你仅花2 800元就能拥有它，的确非常划算。当然，如果你不愿意购买，在归还液晶显示器时，押金将如数退还。

怎么样，动心了吗？名额有限，先到先得，赶快报名吧！

●报名方法：
电话（010）88118588-1214；E-mailreader@popsoft.com.cn；大众软件网www.popsoft.com.cn均可报名。

无论你采用哪种方法报名，请写清试用理由和详细的联络方式。

●报名资格：
试用者必须交纳试用押金2 800元，遵守试用协议，填写完整有效的个人资料（包括姓名、性别、职业、有效证件、联系电话、通信地址），并说明试用理由。在试用结束后，保证完成800字以上的试用手记（优秀作品将收入明基网站专栏内并支付稿费）。

●资格审查及样机领取：
我们将在2003年1月8日到10日审查试用者资格，并电话通知符合资格者到指定地点办理试用手续：签订试用协议书，交纳2 800元试用押金，领取供试用的FP581s液晶显示器。

林晓：我喜欢一本日历翻到最后的感觉，所以每到新年都欢欣鼓舞。一切都可以重新计划了，糟糕的、不如意的事情都是去年的，今年将是最好的。你今年有什么新的计划吗？什么？还没有制定？那你简直就和"阿呆"一样了。不知道阿呆是谁？他可是《混乱冒险》救援之星上的一名勇士……啊，关于他的传说很多，以下就是他出道之初的一段自述——这家伙大概是想说：你的人生可以暂时没有计划，但你不能停止关于人生的思考；还有，你不能投机取巧老梦想着不劳而获一夜成名，因为机会永远只留给真正有实力的人的……

与我偕老吧！
好景还在后。
有生也有死，
这是生命之常……

征途

布坎战士阿呆手记

■北京 晓航

一

"这里是没有黑夜的世界，确切地说，自异星人降落在此地开始，这里的黑夜就永远结束了。"米拉告诉我。作为耶蒂亚族的巫女，米拉本来应该和族人一样居住在东北部江河山岳环绕的丛林中，与世无争。我不知道米拉为什么要出来闯荡天下，她也懒得和我解释，她说——我比较蠢。

对了，我是一名布坎族的战士。整个拉格拉米亚广场的人都认得我，因为我老是呆呆地站在神柱旁，听小贩们叫卖，看人们来来往往，他们就叫我"阿呆"。其实我发呆的时候是在思考深奥的哲学问题，我懒得和不关心的人讲，甚至包括米拉。显然，米拉更关心嵌满宝石的美丽服饰和魔法物品。女孩子嘛，喜欢穿戴得漂亮一点没错。至于这些东西能增强法力和魔法的效果，我才不信呢。不过这倒确是个不错的借口，毕竟只有我这样的"傻瓜"才会站在广场中间发呆，什么事情都不做。

其实我也做事。不发呆的时候，我会跟其他布坎兄弟到猎场和怪物作战。那里的低等级怪物，如盔甲鼠、狼、拉达怪、白老虎和甲蟹，我一斧子就可以干掉一个。不过挥舞斧子是很累人的，尤其怪物一群群涌上来时。所以我还是喜欢站在广场上看热闹的人们，听喧哗的音乐，发呆。

米拉却不喜欢，她总说一个战士的价值就在于打仗，而不是站在那里思考问题。她还说我的皮肤越来越黄了，而不是布坎战士应有的蓝色。"没准儿我快要转变成一个耶蒂亚男巫或者凯利顿法师了。"我开玩笑说。

"就你那点智慧？"她不屑，然后自以为伤了我的心，又忙柔声安慰。其实我才不介意她像别人那样说我是个傻瓜。当傻瓜也没什么不好，而且她那样笑的时候真的很好看，比我小时候在石头山顶上看到的夕阳还好看。可惜现在黑夜也不像当初那样按时来临了，这都是那些可恶的异星人造成的。

一说到异星人，米拉就有很多话要讲。虽然我对此无所谓，但我喜欢看她兴奋不已的样子，所以还是听她讲了许多遍，知道异星人其实不止一种，其中有来帮助我们的好人，也有想夺取我们一切的坏家伙。作为战士，我自然该和她一起去把坏家伙们赶尽杀绝，但我就是没兴趣。

"嘻嘻，你还真是个和平主义者呢，阿呆。"米拉讥讽我。耶蒂亚人据说最不喜欢打仗，可米拉和她的族人，那些男巫和女巫们都很喜欢到处打猎，还辩解说这样可以提升他们的法术能力。实际上他们即便法术高强，仍然要过着单调的打猎升级的日子，我真不明白他们这到底是为了什么。

巫师，还有凯利顿法师及使用射击武器的异星战士有时也会邀我同去打猎，想利用我的蛮力和近战功夫帮他们抵挡快速冲来的怪物。因为法术和枪都是远战中才比较有利，他们相对脆弱的生命在近身搏杀中会很快被打倒。老实说我并不喜欢帮他们这种忙，我告诉他们我的等级很低，抵挡不了他们要杀的那些高级怪物，但他们怎么也不信，连米拉也不大相信。

"好吧。"我无可奈何，说实话总会被人怀疑。"我站在这里是为了等一个美丽的布坎女孩，只有和她在一起，我才愿意出去冒险。我已等了很久了，但我必须继续等下去，因为这是我和她的约定。我发过誓，绝对不能违约。"我编着低级无聊的谎话，但那些自负智慧的巫师和法师们都睁大了好奇的眼睛，连米拉也……她难道不知道我这一生唯一愿意等候和陪伴的女孩子就是她吗！

"那么，阿呆，请问你等候的女孩，究竟叫什么名字呢？"一位上了

年纪的异星人法师问我。这人我很熟，因为前几天他都在广场上摆摊卖杂货兼精制魔法物品。异星人能学会法术的不多，所以我猜他也是个像我一样特别聪明的家伙。果然，他一下子就抓住了我谎话的破绽，我羞得脸都蓝了，差点冲口说出“她叫米拉”。但“米拉”这样温柔的名字一看就不是个布坎，布坎女孩大都喜欢用“撒切尔”或者“希拉里”，要不然叫作“雅典娜”也行，唉，俗气！

那法师大概觉得就此拆穿我未免无趣，见我的脸已经蓝得像死亡岛外的海水，就没继续追问下去，拉了那一大群准备出去冒险的家伙们走了。米拉也跟着他们，不过边走还边回头看我。我几乎就要挪动脚步追上去，如果不是突然有个声音在我耳边炸响的话。

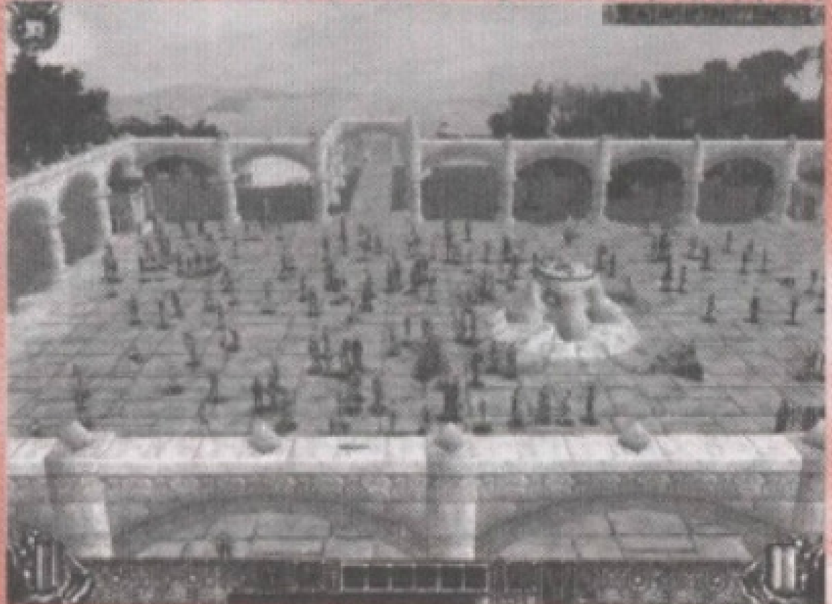
二

那声音叫着“阿呆”。虽然谁都叫我阿呆，但她偏偏叫得特别响，震得我几乎一星期都听不见别的任何声音。这家伙是我们村著名的恶婆娘，当然也是个格斗高手。布坎人本来就个个勇武善战，连我这懒家伙也不例外，何况她是我们村习武最勤的。人们用“战神”的名字称呼她，叫得久了，讹成了“战婆”，反正都差不多。

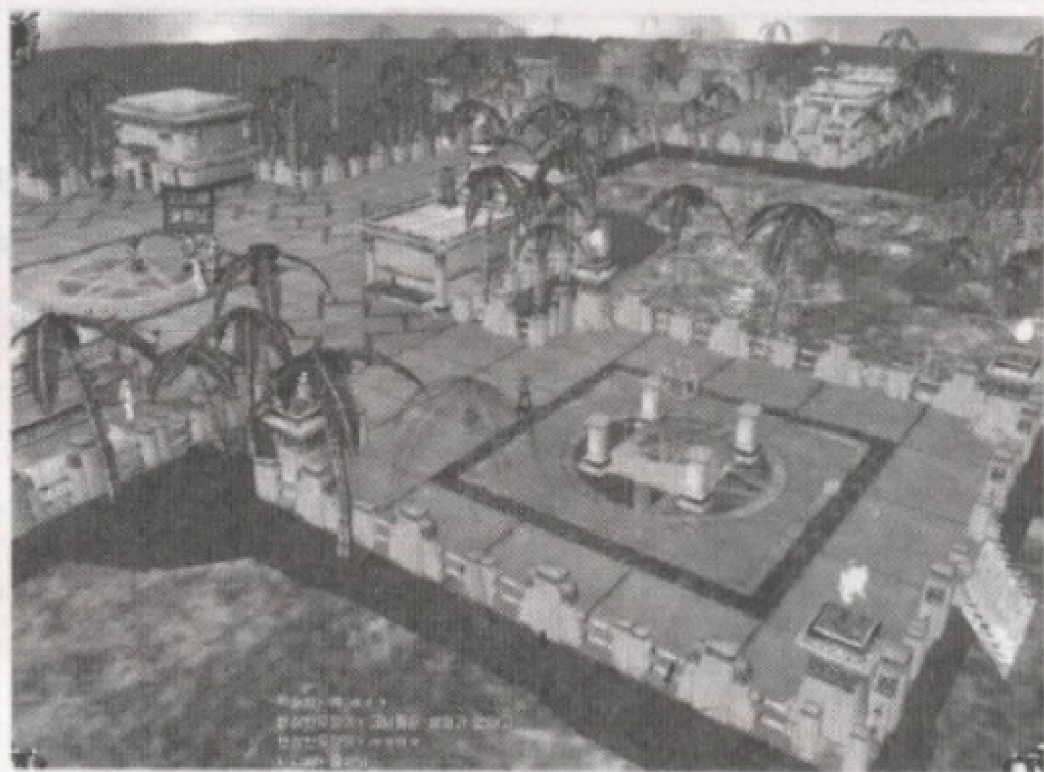
“你是在等我吧？阿呆。”那家伙扯大嗓门地嚷着。可我早被震聋了，一点儿也听不见，只能从她的嘴形来判断。她也清楚自己“狮子吼”的威力，毕竟单凭叫声震倒一只克梅罗怪的人全大陆也找不到第二个，于是不再和我罗嗦，只用力扯着我的衣服，把我拖向城外。

“干什么啊！”我抗议地挣扎，可在她的怪力之下毫无还手之力。她一路把我拖向毒蝎出没的南部荒原。还好，她没把我拖进传送门弄到夏隆平原。

“gogogo！”她抽出正义之剑，嚷着从异星人那里学来的战斗口号，一路冲杀向怪物最密集的地方，还顺手拉我一把。我收不住脚也跟着她跌跌撞撞地冲过去，插在背上的布坎斧划



破皮衣掉落下来，我忙把它抓在手里，没有斧子的布坎可打不了仗。



说实话，战婆选的这个特训地点还真不错，虽然不断有毒蝎和克梅罗怪们冒出来，但还没多到我应付不暇的程度。打了一会儿，我兴奋起来，伴随大斧挥舞出的一片片耀眼光芒，一只只怪物惨叫着倒下。

“你比我想象的要强得多，阿呆！”战婆以可怕的怪力挤开两只围攻我的克梅罗怪，冲我大声嚷嚷。我听不清楚，耽误了挥斧子的时机，被那俩家伙狠狠地砸了几拳，摇摇欲倒，战婆见状忙替我接下。

“谢了！”我依村里常用的战士礼节向她致意。她不理我，自顾自去打架了。我无奈地耸耸肩，慢慢踱向另一边，几只怪物正围攻我的那位异星人法师朋友。

“help！”那法师用他们的语言喊我——我猜，因为听不见也听不大懂。米拉老说在这世上只有互相帮助才能生存下来，我觉得有道理，再说既然来到猎场我也没有不打怪物的理由，所以我扛着斧子赶过去，正好在那只大蝎子将要发动最后一击之前把它砸了个扁。法师接着结果了另一个家伙，眼前的局势暂时稳定了。

“你是被战婆拖出来的吧？”那法师刚逃出命来就和我闲聊。他能用心灵感应说话，所以我听力的损伤对交流并无妨碍。我点头表示承认。认识我的人太多了，被他看到战婆拖我可不大光荣。

“听说你想成为巫师或者法师？”他又问。真奇怪，这话我好像只和米拉说过呀，而且是开玩笑的。

“如果你真的想改变身份，我想我可以帮助你。”他边说边用大火烧死一群围拢过来的怪物。我羡慕地看着那燃烧在他手中的火焰，一时还真的有些想学法术了。虽然人们都说布坎人学法术是没希望的，但以我这么聪明过人的天赋，也许……至少这样我就不必再被讨厌的战婆纠缠。

我胡思乱想着，全忘了法师除了可以把自己的想法传递给别人，同样也可以不经对方允许窃取人家的构思。换句话说，我这些胡思乱想全部毫无保留地告诉了他。当然，身为一个行事光明正大的布坎战士，我才不怕别人知道我在想些什么。只是刚才我对战婆多少有些不太礼貌，要给那法师知道再传回给她，未免让她大没面子，她那本来就很蓝的脸要再变蓝些可就恐怖了。

“放心，我不会泄露你的任何秘密，这是法师的基本道德，希望你在加入我们的行列后也要遵守这一规则。”法师的想法钻进我的脑子，让我十分不舒服，但他的建议让我多少有些兴奋，于是我问：“请问要怎样才能加入你们的行列呢？”

“其实很简单，首先你要到南边的医疗所调整一下天赋。当然，布坎人在智慧上受先天限制，恐怕调整也没有用。”

哼，我先天聪明，不需要调整！我瞪了那法师一眼。他想必也知道我是在说实话，忙接道：“第二条，就是对你的身体进行改造。这包在我身上，不过你得先准备一些蓝色药水和魔石。”

药水和魔石？那好办，我点点头。在这个世界上只要有钱，买不到的东西实在不多。而钱，也不算什么太难得到的东西。

“最后当然就是你要付我一些适当的费用，毕竟改造一个人是很费力气的事情，也很消耗法力，我得休息很长时间才能恢复。”有人就是这样不爽快，一两个字就能表达清楚的事情非要罗嗦一大套。不就是“收费”吗？既然改造魔石也要收费，改造身体不收费才是怪事，所以我立刻答应，这么顺理成章的事根本无须废话。

“那么好，我每天都会在广场寄物处旁站一小会儿，你搜集齐了所用的东西和钱之后就去找我。”法师说着给了我张清单。我知道他是怕我忘记，其实我记忆力好得很，甚至米拉讲给我听的每个笑话和故事我都能复述出来，这点搜集东西的清单根本没必要郑重其事地写在纸上。当然，这我没必要和法师说，聪明人得学会藏拙，尤其是在自以为聪慧过人的法师们面前，否则他们会觉得很难受的。

罗嗦的法师终于走了，战婆也去了别的战场。我拿起那清单，所要的东西还真不少，以我微薄的积蓄买齐怕是不可能，只好到各处猎场搜集了。唉，人生就是如此，想完成一个梦想总要经过很多磨难，大概人必须如此才能变得坚强。这话是米拉说的吧？真有哲理性。看来米拉也是个聪明过人的女孩子，和我正好般配。我这样想着，脸色大概又变蓝了。真没面子，以后当了法师一定得改变这种害羞方式，哪怕变得不那么明显也可以。对了，我得赶快回广场找米拉报告这一好消息。

我三步并作两步跑回广场，米拉没在。小贩说有她参加的那支冒险队伍去了失落之城。我从传送门追过去，但出口附近没有任何人。凭我的等级，在城里乱闯很危险，还不如先去搜集应用物品的好，于是我暂时放弃了米拉。之后的几天里我一边收集东西一边顺便到各地找寻那支队伍的踪迹，却一直找不到，看来他们去了相当远的地方。算了，还是等我变成法师后再去找她吧，正好可以给她个惊喜。

日子就这么一天天在忙碌中过去，清单上的东西一项项被我划掉，剩下的越来越少，当然搜集的难度也越来越大。不过我很有信心，因为我从来都对自己充满自信。人若对自己都没有信心，那还叫人吗？那些老是怀疑自己能力的人，都是彻头彻尾的傻瓜蛋。

现在我没有多少时间站在广场上思考了，不过我不担心我的头脑会变笨，因为冒险游历和潜心思考一样都能启迪智慧，前者说不定还略好一些，就是相对来说比较累，幸好我是个体格强壮的布坎。有趣的是广场上的人们也不叫我"阿呆"了，改称我为"收藏家"。尤其是那些小贩们，每次我从广场经过，他们都会大声向我吆喝，推销不知从哪里弄来的古怪无用垃圾。我的听力自那次被战婆弄伤耳膜后一直没全恢复，所以除非他们声音很大或者拉着我的手指给我看他们的货品，我根本不知道他们到底要卖什么。遗憾的是，就是那些极少数给我看过货的小贩，他们手里的东西也没一样符合那清单的要求，看来我还是只能自己努力搜集。世上的事本来就是这个样子，别人都是靠不住的，唯有自己努力才能获得最后成功。

三

终于清单上的物品只差最后一种，钱也早攒够了法师要求的数目，最妙的是法师和米拉这两天也都回到了广场。对于我所说的事情米拉照例是一脸不相信的表情，甚至我给她看了寄物处里存放的我所搜集到的所有东西后她仍是不信，看来只有我真的变成法师她才会信吧。我再次找到那个法师，他如今已是本地的法师头目了，很忙。我很担心他为此会提高改造身体的价码，但他没说这事，我自然不会主动说。我才没那么傻，我只问他最后这种东西在哪里能比较容易地找到。

"死亡岛吧。"他叹着气说。

"那我就去找了，明天你可一定要在广场等我。"我千叮万嘱，法师直嫌我罗嗦。其实我只是不想让米拉多等，至于我自己倒无所谓。

伟大的一天终于到了，我走向传送门。米拉和她那支冒险队伍的朋友们居然都跑来送我。我问他们为什么都来这儿，他们谁也不肯说。我看见米拉脸上似乎有些亮晶晶的东西，好像是眼泪，就拥着她说："别哭，哭会影响你的美貌，我很快就会回来。"结果她哭得更厉害了。我头一次觉得对她没办法，这可不是我这么聪明的人应该犯的错误呀，我一时手足无措。

战婆挤过来，没人挡得住她，根本也没人敢挡。她大老远就嚷："那黑袍法师真是坏透了，待我一剑砍了他，看他再欺负阿呆！"唉，只有她还在叫我"阿呆"。只是最近可没谁欺负我，我也不知道黑袍法师是哪个。我就这么照实和她说了，她却只摇头，道："你大概是第一个也是最后一个被骗去死亡岛的傻瓜。"

天！这死婆娘又说我傻瓜！我这么聪明的人呀！

"她说得没错。"法师不知从哪里冒出来。"我是在骗你。"那家伙脸上冒出一股奇怪的烟雾，这大概是他发明的害羞表情了。"因为你是个最优秀的布坎战士，却偏偏不想战斗。我们没办法，只好用这样的骗局激励你，让你踏上征途……"

"你们？"我摇摇头。看着周围一圈带泪的笑脸，脑子突然觉得缺氧，我要昏了……然而英明神武如我，要当众昏过去岂不很没面子？就算昏，也只能昏倒在米拉怀里。我冷然一笑，甩掉碍手碍脚的盔甲，一挥手中大斧，扬声叫嚷："早知道你们耍我，不过这样打仗比较好玩儿，管它怎么荒诞不经也好，我就是要为我自己的梦想战斗，因为这比空洞地讲'拯救世界'什么的来得痛快！"

"哇……！"众人欢呼起来，我的耳膜又开始疼了。真是一帮可怕的家伙们呀，我还是赶快进传送门和怪物们战斗去吧，总好过被他们吵死……

破碎银河系 TACTICAL COMMANDERS

故事背景



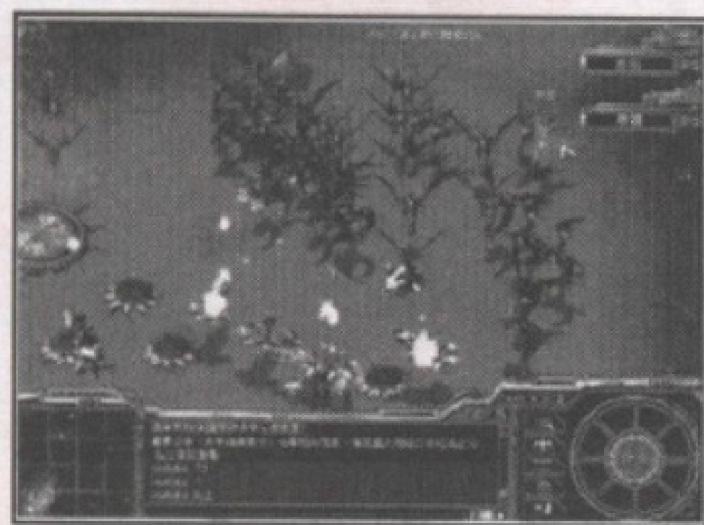
在遥远的未来，外星异型生物入侵了太阳系中，人类的发祥地——地球。异形生物可迅速地自我繁殖，在短时间内在地球上建立了自己的势力范围，并企图消灭所有的人类。在这生死存亡的重要关头，人类决意与外星生物奋战到底。

然而，人类却无法真正团结起来。不同的国家，为了自己的野心独立作战，扩张自己的领土，割据一方，整个地球陷入了混战的状态。不但要抵抗外星异形生物的入侵，还要面对纷乱的内战。

在人类和异形苦苦战斗的同时，异形生物将魔掌伸向了太阳系中其它有人类居住的星球。然而人类并没有吸取地球的教训，依然没有联合起来对抗异形。星球上的各个国家，为了各自的利益展开了激战。不同星球中拥有相同野心的国家联合起来，形成了星际同盟，除了要消灭外星异形，还要消灭敌对势力，成为整个太阳系的主宰，一场整个星系的大战，就这样开始了。

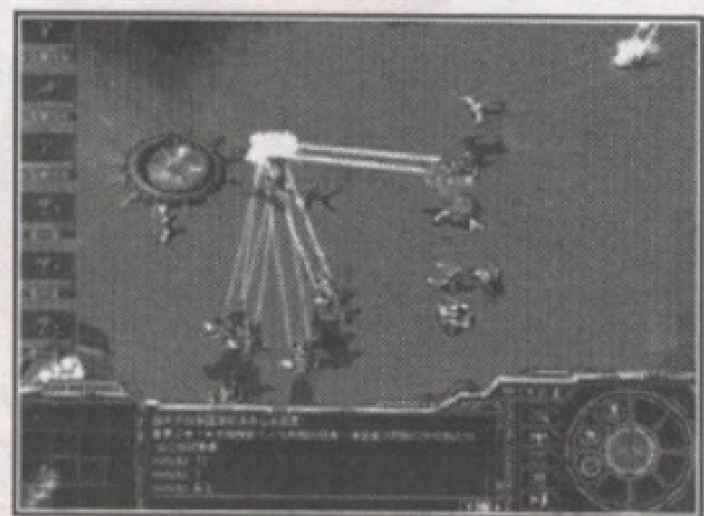
破碎银河系游戏特点

1、多极化的游戏体系



玩家扮演的角色，需要通过指挥手下的兵力进行战斗才能获取经验值提升等级。同时，需要对自己所属的国家效忠，服从玩家选举出的国家领导人的指挥，完成保卫家园，开拓疆土的重任。个人的行为不再是游戏的重点。

2、4个系兵种的互相牵制



破碎中共有4个系列的兵种，每个系列互相克制。同时，每个角色不可能精通所有的兵种，因此在战场上没有绝对的强者，战斗的胜负完全取决于玩家之间的配合以及操作能力。

3、即时战略结合角色扮演

游戏过程中，玩家操纵部下，以即时战略的方式进行战斗。每次战争的胜负，会提高或削弱玩家角色的能力。玩家角色的能力，也关系到部下的能力。通过不断战斗，强化自己，才能取得更多战斗的胜利。

4、指挥官概念

游戏中，每个国家都必须有一位领导人。这位领导人是在玩家中间选举出来的。他可决定国家的政策，比如全民动员攻击其他国家，或和某个国家成为联盟。领导人有一定的任期，任期到了后需要重新进行选举。

而在每一场战役中，对国家贡献度最大的玩家，将成为该战役的指挥官，有权利选拔强力的伙伴参加战斗。

5、兵种的装备和能源

角色拥有的士兵，可装备各种不同的武器。同时，也可装备不同的能源系统和辅助道具。不同的能源系统，在战斗中会发生不同的效果。辅助道具的使用，也是决定战争胜负的关键。

6、战斗的时限性



每场战斗都有一个时间限定，玩家需要充分发挥自己的聪明才智，在有限的时间内，夺取对方的要塞，才能取得战争的胜利。这在以往任何一个网络游戏中都没有出现过。

《破碎银河系》的世界拥有众多星球。玩家可在这些星球上，操作自己的战斗单位，在地下洞穴中于外星异形生物对抗。也可和敌对的国家进行战争，完成统一星球的大业。

星球情况：目前的星球结构分为新手星球和高级星球。新手星球是新手玩家接触游戏时的所在地。新手星球将提供一些基础的兵种和装备。玩家在新手星球上达到一定等级后，就可前往高级星球，继续战斗。

高级星球上，将开放所有的兵种和武器装备。不过外星异形生物的战斗力也大大提升了，玩家将面对艰苦的战斗。

制作公司：nexon
发行/代理：盛大网络
产品类型：多人在线即时战略游戏
上市日期：2003年1月
服务热线：021-50504728
网址：www.Psonline.com.cn

广告索引

企业名称	广告内容	页码
DELL	电脑	封底
八亿时空	电脑	封三
晶合时代	游戏软件	封二
国研科技	游戏软件	首页
奥美电子	游戏软件	2
奥美电子	游戏软件	3
晶合时代	游戏软件	4
晶合时代	游戏软件	5
江苏兰德数码	游戏软件	6
清华同方	游戏软件	7
第三波软件	游戏软件	8
第三波软件	游戏软件	9
第三波软件	游戏软件	10
第三波软件	游戏软件	11
亚联科技	游戏软件	12
亚联科技	游戏软件	13
网易	游戏软件	14
网易	游戏软件	15
万向通信	游戏软件	16
万向通信	游戏软件	17
晶合时代	游戏软件	19
晶合时代	短信游戏	20
摩托罗拉	手机	21
金山公司	游戏软件	23
盛大网络	游戏软件	24
海飞丝	洗发液	27
《大众硬件》	出版物	109
京里仁	软件	111
《电脑爱好者》	征订	111
北通电子	游戏外设	113
极速天使	软件	115
永兴四方	邮购	115
大众软件读者俱乐部	征订	117
万众合力	软件	119
金山公司	软件	120
昱泉国际	游戏软件	121
游戏橘子	游戏软件	122
游戏橘子	游戏软件	123
寰宇之星	游戏软件	127
寰宇之星	游戏软件	129
寰宇之星	游戏软件	131
国研科技	游戏软件	133
国研科技	游戏软件	135
国研科技	游戏软件	137
线线通	游戏软件	139
线线通	游戏软件	141
晶合时代	游戏软件	插页
空中信通	短信游戏	插页



古文明时代

制作公司：Strategy First
发行/代理：光谱博硕
产品类型：回合策略(TBS)
上市日期：热卖中
服务热线：010-62986585

《古文明时代》是一款以真实历史事件及人物为基础所设计的回合制策略游戏，让玩家充分地体验营造出心目中文明帝国的光辉成就。在游戏里，玩家有4种剧情模式可选择，拥有古世纪文明军团及蛮族部队等20余个单位随时等候你的指示与带领。作为一名帝国的首领，首先必须从经营少数城市开始，在城市里建各式各样的建筑，并指派市民担任适合的职务。采集资源，扩张城市的经济基础。当城市的人口和资源都到达相对稳定时，便开始生产军事单位，接着便可带队出征，去征服其它领土与部落，开展属于你的辉煌时代！



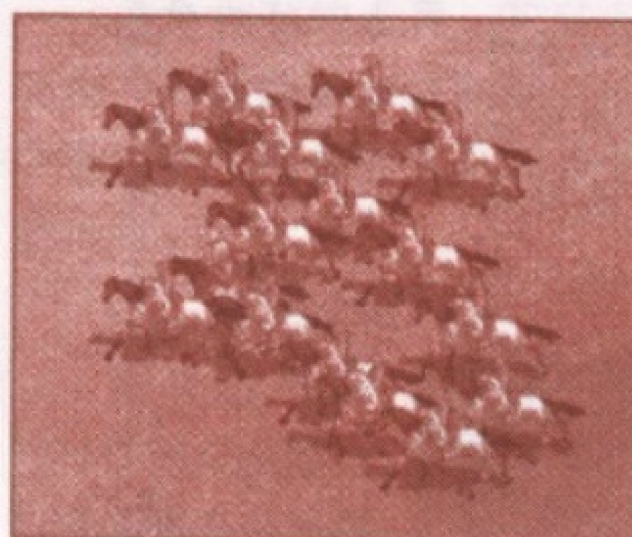
如同受众多玩家喜爱的文明类游戏一样，《古文明时代》中提供如资源采集、文明演进、建立帝国，以及磅礴可观的战争场面等大家所熟悉的元素。同时，考虑到初次接触此类游戏的新手，以史诗为背景的《古文明时代》融入了极佳的人工智能，将策略经营游戏带入一个新的里程碑。不再是复杂恼人的操作接口与管理流程，直觉式的操作与逻辑性的游戏规则让玩家极易上手并且很快地融入游戏情节之中。



《古文明时代》有铁矿、木头、织品、食物等4种不同资源。每一种资源的取得跟你城市的所在区域有很大的关系，要是你的城市靠近森林，则木材的采集会方便许多；同样，若是城市处于山边，则对于矿石的开采就轻而易举了。玩家在简单易懂的直观界面下管理你帝国里的城市和资源，建造农场、矿场以及类似的建筑，并指派你的市民去从事相关的工作，以取得帝国所需的资源，控制城市的成长速度，并且对于分配你的市民成为资源开采者或是军人的数量作适宜的取舍。除采集资源的矿场、农场等建筑外，可在城市里兴建的建筑还包括提供补给性食物并提升城市生产力的葡萄园，提供征召步兵团所需兵器的铸铁铺，以及让城市在人口与占地面积方面能稳定成长的市政府。你可利用建造新的建筑物或借着更新市政府来提升生产率、扩张领土，并且盖足够的堡垒来保护和训练你的士兵。值得一提的是，当玩家带领军队前往战场作战时，还能同时对你帝国里的城市的运作进行观察与管理。







在你的城市周围环绕着许多或强或弱的势力族群，不可能靠你一人单打独斗就独霸欧陆，适时的结盟与合作是必须的。游戏提供了外交关系的经营管理，你可与其它部落民族或国家订立盟约、解除盟约。当然，如果你的帝国够强大，你也可要求他们向你进贡。要进入战争之前，玩家必须了解战场的地形与敌方的性质，依照不同的情况部署你的军队并决定其前往战场的阵式队型，要善用各种对我方有利的地势，还要适时鼓舞我方军队的士气。战争模式是建立在真实历史性史实之上的，所提供的逼真画面前所未见。数百名士兵同时在战场上交战厮杀，所有的军备与武器同样根据历史事实所设计，呈现出一种磅礴的史诗气息。战场上的地形全由3D描绘而成，不同的地形高度将会影响战争模式的进行，每一个地点都拥有自己独特的战场，甚至一张地图上同时有多达16 000个不同的战场。



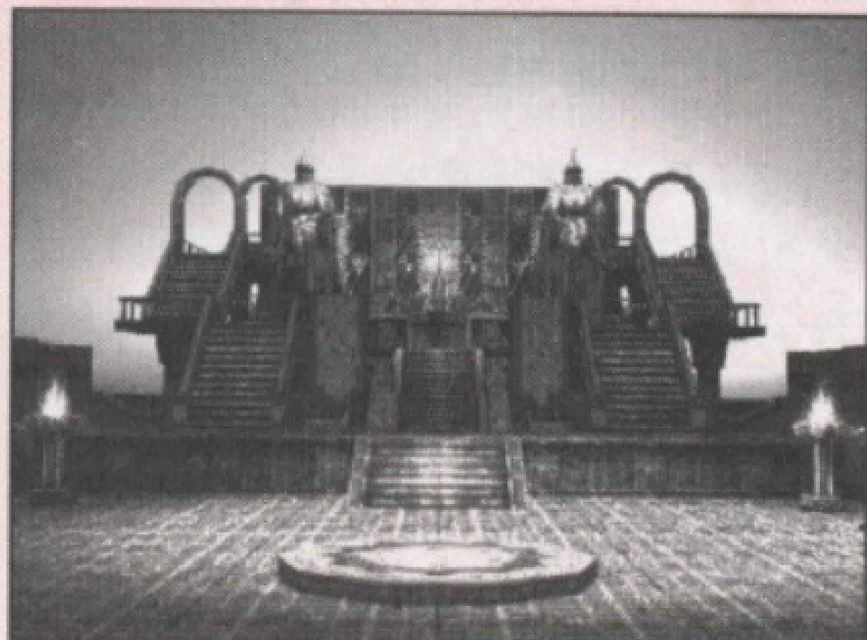


直观易上手的亲切界面是《古文明时代》最为人津津乐道的地方，不论你是策略游戏的超级玩家还是初试啼声的新手，都可在最短时间内打造出属于自己的文明帝国。

科洛斯第二章



制作公司：lizard
发行/代理：北京国研网络数据科技有限公司
产品类型：MMOPRG
上市日期：2003年1月
服务热线：010-65244896
网址：www.cronous.com.cn



冬假临近，第一个进入中国大陆的全3D网络游戏《科洛斯》的最新版本《圣域》全面上线，并将开辟数组全新服务器以提供《圣域》的全面公开免费测试。



在近半年的运营中，《科洛斯》一直以其便捷的操作、精致的画面、流畅的3D造型，受到众多玩家的青睐。这次更新的新版本中增加了可让所有服务器中玩家欢聚一堂的混战服务器，可在战斗中升级的成长性武器，可让玩家在战斗之余享受轻松人生的海上旅行，还有帮派系统、物品组合等许多全新内容，并且增加了任务系统和全新的各职业技能，大大丰富了游戏内涵，增强了游戏的可玩性，并且对4大职业进行了全面平衡，使整个游戏系统变得更加完善。

全新增加的混战服务器将会联通所有的游戏服务器，无论来自哪里的玩家，都能在这里欢聚一堂，当然也可大战一场，万人混战。如果你是寂寞高手，完全可以来这里接受百万人的同时挑战。

重新调整过的4大职业将变得更加平衡，增加了全新的



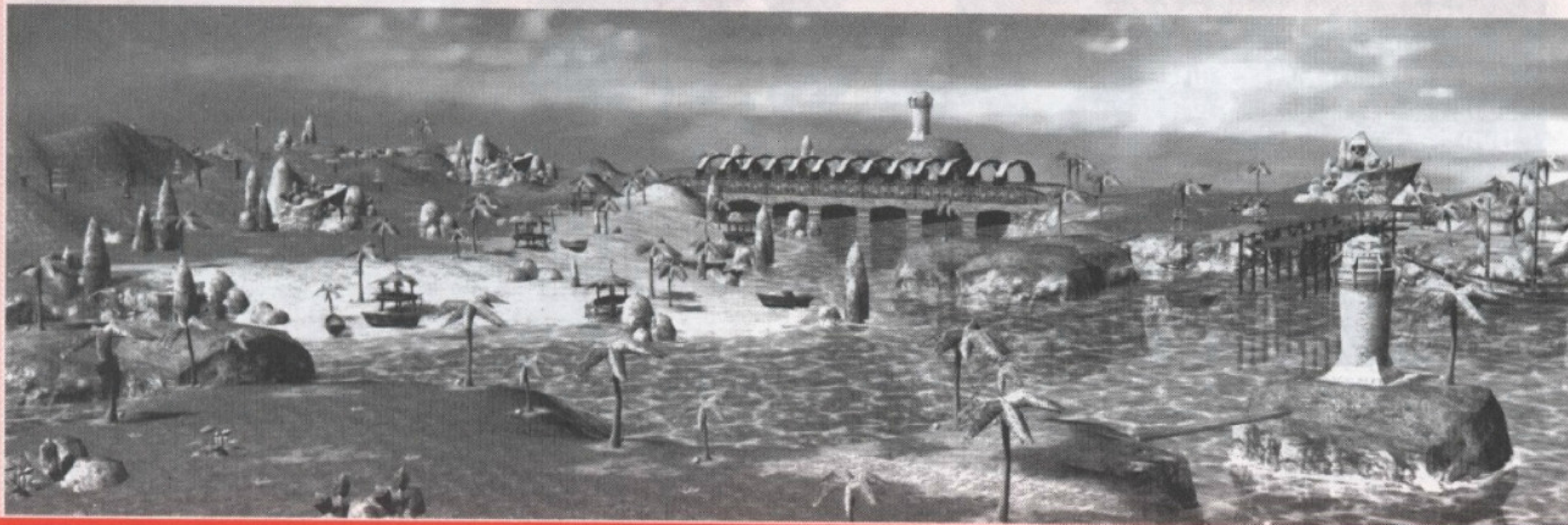
职业技能，让每个职业都个性十足，玩家将体验到更丰富多彩的职业生涯。职业间的配合也越发显著，让每个玩家深刻体验团队合作的重要性。还有华丽的战斗技能必杀技，炫目的魔法技能施用效果，就连普通的战斗攻击都将有华丽的视觉效果。处处都将带给每个玩家超炫的视觉感受。

全新出炉的物品系统，将不再拘泥于传统的物品等级分类，每件装备都可通过和特别宝石的合成而升级成高级的装备，而装备的属性则根据等级而变化，装备在升级后都将拥有更高的属性。玩家还将可拥有传说中的成长性装备，这类装备将和玩家一同在战斗中升级，并根据玩家使用情况不同而拥有不同特色的属性，成为独一无二的个性化武器。另外游戏中还将会有奸商在四处游逛，玩家可在他们手上购买随机物品来试试自己的运气，如果运气好将会得到超级装备。



而新增的帮派系统和任务系统，将会更大幅地丰富游戏内容，打怪升级练功将不再是玩家在游戏中唯一的目标，和朋友紧密合作，凝聚人气，建立天下第一帮会，将让玩家体验人生成功和权力的快乐。历经千难万苦，打败千万恶魔，最终击倒魔王，完成苛刻的任务，将会得到更多的奖励和传说中的宝藏。

《圣域》来临，玩家们即将感受到更完美的游戏体验。



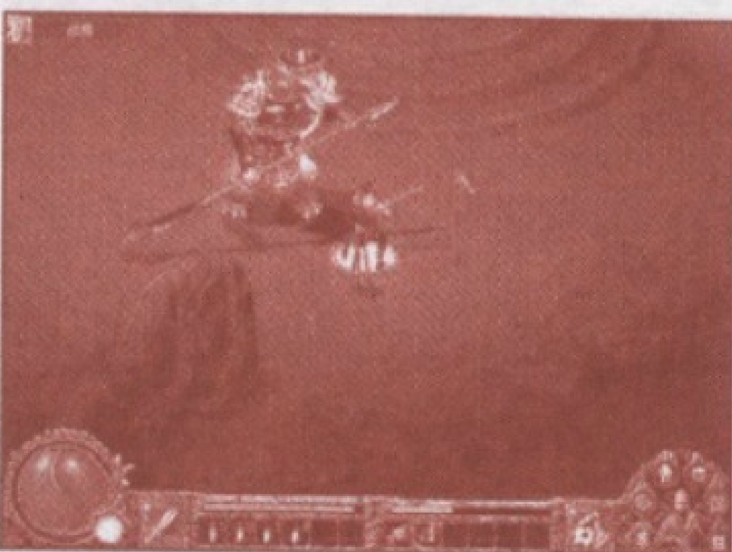
刀剑封魔录

制作公司：像素软件
发行/代理：江苏蓝德数码科技有限公司
产品类型：ARPG
上市日期：2003年1月
参考价格：69元
服务热线：010-82895577

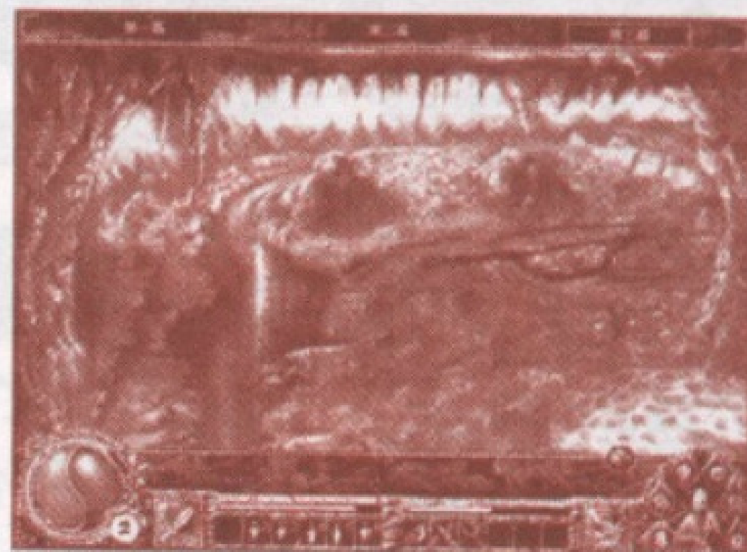
《刀剑封魔录》由中国和美国联合打造。游戏中充满了神奇的动作色彩，取材于古老中国摄人心魄的武术技巧。在战斗中，你可直接操纵主角。不像其它ARPG游戏那样，你仅能支配角色辨认攻击对象，或是用鼠标点击攻击目标便万事大吉。刀剑提供给你完善的控制系统，你可决定各种攻击类型：戳刺、猛砍、斜削、跳劈和形形色色的功夫技，而且你仍可控制战斗中的闪躲、阻挡等动作。这简直就像是一款“拳皇”和“暗黑”的经典组合。总的来说，“刀剑”将会带给你一种全新的ARPG体验。游戏本身所产生的互动性、创新的战略方式和区别于以往的战斗思维无疑将会提供给你一种新鲜而兴奋的游戏体验。



本游戏的设计主旨是为了提供给玩家尽可能多的紧张和刺激。因此，游戏加强了动作部分的细微刻画，这样一来，刀剑看起来便更像一款ACT游戏。游戏深入挖掘了战斗模式中的很多细节，你可使用键盘和鼠标来共同控制主角的行为和攻击。举例而言，每个角色都有9种以上的基本动作，诸如跑、走、向前跳、退步、向左滑动、向右滑动、原地跳、闪身、向后走等，当你遇敌时，你所需要做的将不再是拖动鼠标点击攻打对象，然后等在那里看结果，什么战斗策略和技巧都不去想。在刀剑中，你的战斗策略有多少强势取决于你的打斗技巧和经验有多少。适时的闪躲，在敌人两招攻击的间隔阶段跳起攻击，或是使用阻挡及时令敌人陷入僵直状态无疑将会带给你其它ARPG游戏所无法比拟的紧张、刺激和满足。

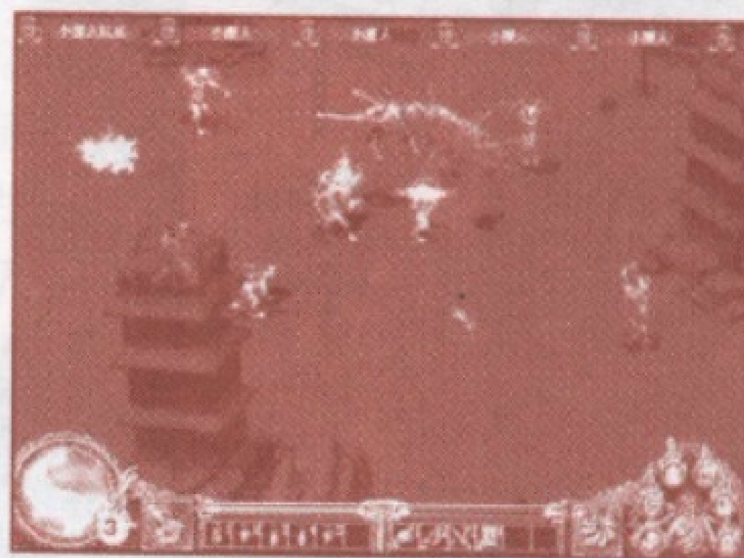


同时每个备选角色都有近乎12种功夫特殊技。种类繁多的功夫技和绝招将带给你对东方文化全新的体验，并且可提供给你战斗中更多的招式选择。例如，龙搏这一招旨在将敌人用气流冲至空中，呈悬浮状态，主角便可利用此时机连击对方，此招的视觉效果是一条盘旋上升的龙。另一招奔雷在发招后会将周围所有的敌人撞倒，来势汹涌犹如过江之龙，作为出招的代价你要消耗20个气。气这个名词在刀剑这款游戏中用于描述中国功夫的独特属性，在某种程度上与Mana具有同种功效。那么，还有一招乘风也是比较典型的中国武术风格，发招之后，主角将从被攻击者的身体穿过，动作轻盈矫健，充满了少林色彩。



人工智能系统的完善使增加战斗的竞争性和真实性成为可能。角色动作上的很多细节都提高了本游戏的保真度。不同敌人具有各自不同的行为状态。过去ARPG游戏单一、枯燥的对攻模式将被改写。敌人和主角均有自己的战斗思想，而不再像过去一样机械轮番攻击，他们都可清楚地判断何处闪躲、怎样阻挡和如何进攻。完善的人工智能使敌人的行为更加人性化。敌人行为复杂，如防守、防守反击、硬直状态、浮空状态、害怕逃跑、傲慢的敌人主动放弃多人优势和主角单挑、引诱主角进埋伏等。一些细节表现更是细致入微，以野猪怪为例，它左手使斧，右手使盾。如果它被砍掉左手，那么它就不能再用斧子攻击；如果失去右手，则不能防御；如果两只手全部被砍掉，它就只能用大脑袋作为武器顶人了。和这样的敌人斗智斗勇，大大提升了游戏趣味性。





阵法是本游戏的又一个闪光点，敌人会有组织地进攻，摆开阵势，进退有章，攻防有法，互相配合作战。在开始阶段，敌人会与你单一对战，一旦连续几个回合均失利，阵法便开始发挥作用，你将会四面遇敌；在此之后，如果你一直处于劣势，敌人便又会转为单独进攻方式。贯穿整个游戏环节，你不会找到任何行为完全一致的敌人，因为我们的人工智能无时无刻不再计算应对主角的行为方式，并无固定套路可循，因此，这也就相应地提高了战斗的变换与丰富。





15天成就Flash动画高手！



搞笑版FLASH动画魔术师

《电脑爱好者》推荐 精品软件！

卓越网仅一周销售就达1200套！

1 超级麻辣教官，全新搞笑教学法

对Flash半窍不通？专业术语一听就晕？没关系，我们特聘超级搞笑麻辣教官，独创无厘头教学法，没有枯燥的说教，更不用死记硬背，轻松成就Flash高手！

2 不会画，也能成为动画大师

不强调高超的绘画技巧，而是用最简单的方法启发你的想象力和创造力，实用的绘画窍门，包你茅塞顿开，随手涂鸦，也能成为网络自成一派的绘画风格。

3 搞怪教学实例，绝对启发创意

"百变武器"、"电脑马桶"、"大变活人"……搞怪的教学实例叫人拍案！软件技巧加独特创意，原来Flash动画这么简单，15天学完十三个教学实例，马上就可以自编自导Flash动画大片了。

4 藏宝式的界面，考验解谜能力

藏宝式的界面，考验你的解谜能力，除了教学实例，还有休闲游戏可以放松一下神经哟。超强互动性界面，随时点击"试一试"功能现学现用。

2003年1月隆重上市

哈！蜘蛛侠的同门师弟——PHOTOSHOP改画怪杰，将带你夜闯名画博物馆，用最牛的电脑图像处理软件PHOTOSHOP来一次改头画面的搞笑壮举！包你从零开始、火速学会电脑绘图技法！

统一39元

爆笑版Photoshop改画怪杰

永兴四方 新品上市 诚征代理

邮购HTTP://WWW.itseafound.com

3000元开软件店 咨询电话：010-82641338/37

局域网全搞定续集铂金版	17CD+5 手册 168 元
局域网全搞定续集标准版	1-10CD+ 手册 98 元
实用黑客攻防高手捷径	3CD+ 手册 38 元
实用加密解密高手捷径	2CD+ 手册 38 元
实用注册表高手捷径	2CD+ 手册 28 元

1CD 家庭局域网全程构建实例大演练；2CD 企业／校园局域网全程构建实例大演练；3CD 网吧全程构建实例大演练；4CD LINUX 局域网全程构建实例大演练；5CD 无线网暨服务器高级应用大演练；6CD 个人上网安全实例大演练；7CD 企业上网安全实例大演练；8CD 局域网维护实例大演练；9CD 局域网高深技巧解秘；10CD 电脑常见故障精讲6000问；11CD 实用注册表高手捷径；12CD 注册表工具高手应用及实例；13CD 实用黑客攻防高手捷径；14CD 黑客攻防工具高手应用及实例；15CD 实用加密解密高手捷径；16CD 加解密工具高手应用及实例；17CDIT 保健操疾病诊断开处方近800种（原价168元）。

局域网全搞定铂金版 11CD+3 书＝98 元

局域网全搞定标准版 1-6CD+ 书＝68 元

1CD局域网组建实例大全；2CD局域网组建工具大全；3CD局域网软硬件故障维护大全；4CD局域网安全实例大全；5CD网络安全工具大全；6CD在线沟通教程与工具大全；7CD 网站建设梦之队；；8CD 新电脑故障诊断维修大全；9CD 东方网译；10CD 熊猫卫士6.0铂金版杀毒软件；11CD 赠20个电脑恶作剧程序、欢乐游戏200个。

电脑装机维修全搞定 10CD+4 手册 98 元

傻瓜装机全面通	1-4CD+ 赠 1CD+ 手册	48元
电脑死机排除魔技	第9CD+ 手册	19元
电脑故障维修全面通	5-8CD+ 手册	48元

"全面精细"。紧扣IT时尚产品，真人发声（重点部分）、动画、文字例解。

1CD 装机硬件优选优购典例；2、3CD 电脑装机实用流程大展示（上）；4CD 优化教程赠 WINDOWS 优化大师等工具60个；5CD 电脑硬件故障排除魔技；6CD 电脑软件故障排除魔技；7CD 电脑网络故障排除魔技；8CD 新电脑故障诊断维修大全；9CD 电脑死机排除魔技；10CD 赠软件特推

送给2-12岁孩子的礼物

儿童轻松学双语（VCD和电脑两用）

4CD+ 赠 1CD+ 手册 68 元

看精彩动画、听真人发声、学汉语声母、韵母、数字和常用汉字、英文各800余个。包括三大部分：**一、自选课程**。本光盘共52课，循序渐进。每一课每一字都有中文、拼音、英文及形态逼真的动画、男女声领读跟读、解释词义、据词造句等，创造了一个全方位、动力足的童真学双语的环境，使孩子爱看、爱听、爱跟读、爱练习。由于在孩子整个认知记忆的过程中，洋溢着盎然兴趣、丰富想象，因而能轻松实现读音正、记忆深、理解准、模仿造句的学习目的。**二、复习测试**。10个趣味复习测试单元，由易到难、由可爱的动物到抽象的动作，让孩子看动画作回答，对回答正确的孩子，老师有表扬和鼓励。**三、娱乐游戏**（仅限电脑使用）。小画家添色、小企鹅找宝藏、看画拼图，让孩子从精彩的游戏中获得知识。**四、赠意外惊喜**：动画或名著金曲1500首或飞机、空战知识光盘。

软件邮购好便宜免邮资

编号	名称	规格	价格
22	电脑设计专业图库	9CD	65/60
57	平面设计专业图库	10CD	78/70
50	世纪图库黄金套装	8CD	58/50
45	3DMAX 全搞定	10CD+4 书	128/100
18	中小学写作大师	2CD+2 书	48/40
17	电脑优化全面通	2CD+ 书	28/25
16	（家庭）电影制作宝典	3CD+ 书	48/40
Y23	经典游戏攻略大全	2CD	20/17
Y24	热门游戏攻略大全	2CD	20/17
Y25	书法绘画通	2CD	15/13
Y26	琴乐棋牌通	2CD	15/13
14	领航初中套装	4CD	112/50
15	领航高中套装	5CD	140/60
28	JAVA开发全面通	3CD+ 书	39/25
B33	空战游戏100款	CD	18/15
B51	极品街机游戏王	CD	15/13
B23	街机游戏库	2CD	22/20
B22	街机游戏精选	2CD	22/20
B41	机皇游戏大全	CD	15/12
B52	大富翁3珍藏版	CD	25/22
19	全科医师诊断治疗保健系统	CD+ 书	168/40
21	AUTOCAD200X 制作全面通	2CD+ 书	39/30
231	3000万能工具库合集	4CD+ 书	70/30
24	新电脑故障诊断维修大全	2CD+ 书	28/25
38	PHOTOSHOP 实例500典例	9CD+600 页书	88/80
y16	3DMAX5新增功能典例详解	4CD+500页书	48/40
48	新吟全唐诗、全宋词	4CD+2 书	48/40
Y8	网络、单机游戏攻略大全	4CD+2 书	48/40
23	光盘刻录制作技巧大全	3CD+ 书	39/30
Y7	疯狂打字员2+五笔+智能狂拼2	3CD+ 书	43/35
y10	网页网站自作全搞定	14CD+ 书	128/110
Y29	通用文速成大师特惠	CD+ 书	68/29
Y30	中外古典名曲精粹	2CD	15/13
Y27	资治通鉴套餐	5CD+ 手册	29/25
Y28	二十六史套餐	5CD+ 手册	29/25
y6	LINUX全搞定(系统安装盘+教程)	10CD+ 书	68/38
y15	电脑美工全搞定特惠版	10CD+ 书	98/60
33	初中同步动画讲析暨互动题库	5CD+5 书	160/128
34	高中同步动画讲析暨互动题库	5CD+5 书	160/128
	初（高）中语、数、外、理、化同步动画讲析暨互动题库	各1CD+书	各38/30
	全能游戏精粹 I、II	各 CD+ 书	各 19/16

经销商电话

外埠

城市	电话	城市	电话	城市	电话	城市	电话	城市	电话
		塘沽	25301515	济南	8195816	杭州	88826419	张家界	8238072
		石家庄	6978123	东营	8771930	温州	64709815	西安	7314836
		沧州	2030022	青岛	3876907	南昌	6219152	兰州	8733508
霸州	7235606	廊坊	6075100	维坊	6234882	厦门	2210179		13909426611
宽城	6636229	秦皇岛	3057593	诸城	13863658310	漳州	2096413	银川	6024530
沈阳	23887321	张家口	2020971	莱州	2205110	上杭	3845030		2032967
大连	3634944	保定	3021972	上海	63516206	汕头	8166697	乌市	3833687
长春	5675223	唐山	2813779	南京	3369176	广州	87531488	贵阳	5287332
临江	5231105	邯郸	3209559	无锡	2821809		87538218	昆明	5107103
延吉	2565730	太原	7329863	南通	5508470	深圳	82073448	成都	82928112
天津	27418421	包头	13624820268	徐州	3805801	郑州	3944962	凉山	3227444
				合肥	2904502	洛阳	4880107	泸州	4211262
				淮南	6642340	三门峡	2816632	重庆	68634094
				芜湖	3833068	鹤壁	2638656	万州	58248614

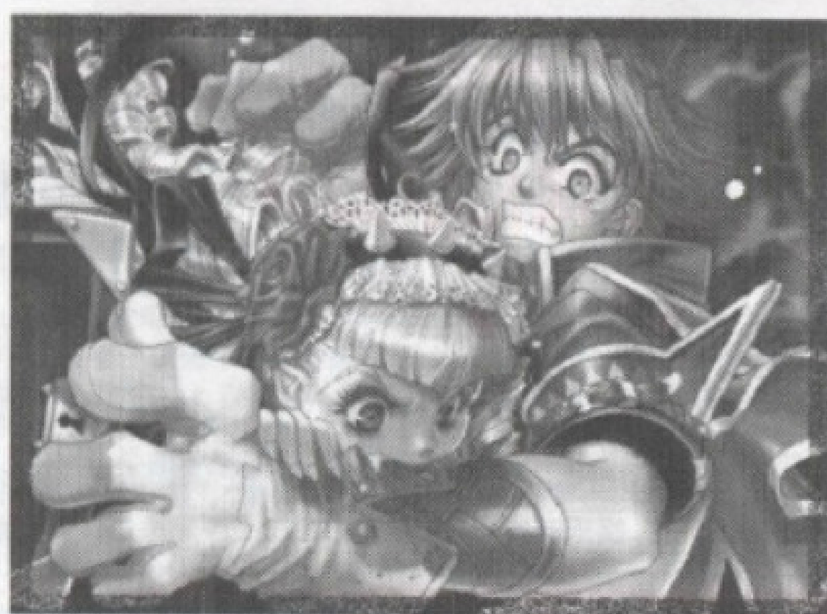
永兴四方全国软件连锁组织总部 电话／传真：010-82641338 62632128/1986 E-mail:Cheng@itseafound.com
北京永兴四方科技发展有限公司 批零邮购地址：北京清华大学84-89信箱(100084) 收款人：束平安

吸血迷情

制作公司：EXE-CREATE
发行/代理：新天地互动多媒体
产品类型：RPG
上市日期：2003年1月
参考价格：49元
服务热线：010-62862042



这个世界拥有着截然相反的两面，它们分别是生活在太阳之下人们的白昼世界，和吸血的暗之一族所生活的黑暗世界。暗之一族与人类虽然对立，但依旧可以保持共存。暗之一族需要人类的血液来维系他们的生命，人类也需要暗之一族的力量留居此地。虽然命运相反，但两个种族之间既不能相互否定也不能相互拒绝。但如今人类和暗之一族的种族衰退正在加剧，未来岌岌可危，而这种族的衰退是由环境恶化所引起的，在这样的时代之下，从遥远的村子有一个孩子来到了新城市，他就是人类最后的孩子“托玛”。而在抵达新城市这天的黄昏，托玛遇上了一位少女丝苔拉，故事也拉开了序幕。



这个世界人类最后的孩子“托玛”和吸血鬼女孩“丝苔拉”，阴错阳差地交换了自己的血液，两人渐渐向对方的种族靠拢。究竟他们是否能够在时限来到之前找到驱除相互之血的方法吗？玩家将扮演半吸血鬼化的托玛，踏上冒险的旅途……

这款以轻松幽默笔调描写吸血鬼与人类交流的日本游戏，是由曾经开发《飘羽》系列的exe-create公司所锐意打造的一款动作角色扮演新作。虽然是同样基于《飘羽》引擎开发的游戏，但是《吸血迷情》无疑在画面、操作系统和游戏流程上又有了更多方面的提高，使得游戏性进一步加强。

在游戏中，玩家的分身托玛由于受到吸血鬼血液的影响，在户外活动的时间便有所限制（因为吸血鬼最怕见到阳光）。



白天活动的话就会逐渐减少体力，同样丝苔拉也有自己的限定活动时间，因此想要和她见面的话就必须在两人共通的时间内活动。此外，托玛的身体在日渐强壮的同时，还逐渐能够开始使用魔法的力量。



传统动作角色扮演游戏中单调的攻击方式在本作中不复存在，“连续技攻击”使得攻击变得丰富多彩，如能够在时间间隔恰当的情况下连续按攻击键，主角就会使出宛如格斗游戏一般华丽而威力巨大的连续技，这可以说是本作中精彩的一大卖点。

主角使用的武器和魔法都具备自己的相应水火风三种属性，如能够熟练运用相克的效果，将能在战斗中变得更为有利。使用吸血鬼们的魔法更能恢复自己的体力或是提高身体能力。



在战斗的间隙中，也不要忘记在地图上一些可疑的地方进行搜索呀，或许你会发现一些稀有金属呢。在某些特定的时间内将这些稀有金属拿到特定的地点，就能够换取在一般店中所买不到的珍贵道具，因此在地图上的搜查非常重要。

托玛身上所装备的防具、武器和道具，因种类不同而有着形状和大小的各种差异，而身上和背包的携带空间又是非常有限的，合理安排身上装备和道具的取舍在游戏中非常重要，不然万一因为身上无空可容而错过了好东西可是非常可惜的哟。

游戏中其他的特色，就是各种各样的机关陷阱，比如上了危险开关的宝箱啦、走错一步就要受伤的房间等等，只知道一味地和怪物们缠打可是绝对不行的，开动聪明脑筋解决这些摆在你面前的障碍和难题才能顺利将游戏进行到底。

当然最后不得不说的是，对付怪物固然重要，哄好女孩也是你的义务哦。在一些特定的情况下可以送给丝苔拉礼物，而换来的不仅仅是她的芳心，也会有一些令你惊喜的回报，至于究竟是怎样的好事，就请作为玩家的你在游戏中自己去亲眼看吧。



大众软件读者俱乐部

大众软件读者俱乐部会员特惠大搜捕现在开始啦！

想和更多的会员一起 happy 么?
想体验更多的 fun 吗?
为了给你最 fit 的服务，
快快成为大众软件读者俱乐部的 VIP 吧！



邮发代号：82-726



邮发代号：82-727

注：2003 全年度期刊订阅已经结束，从 2003 年三月份开始重新接受订阅



邮发代号：2-952

我怎样才能成为会员呢？

A 读者在俱乐部消费 200 元以上者成为会员，消费 500 元以上者成为 VIP 会员
B 读者也可以汇款 50 元成为会员，或者汇款 100 元成为 VIP 会员

大众软件读者俱乐部经典产品回顾

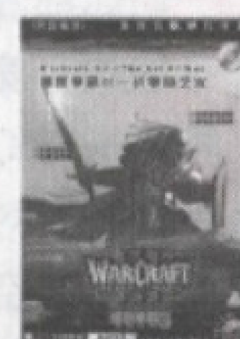
目录	类型	原价	特惠价
《另类大富翁》	游戏	38 元	10 元
《盟军敢死队 2 详尽攻略本》(附盘)	攻略	28 元	10 元
《大软指南－工具篇》(附盘)	工具书	29 元	10 元
《魔力宝典 2.0 版》(附盘)	攻略	20 元	10 元
《半条命－团队力量》(附盘)	攻略	24 元	15 元
《八龙神传说》(共 6 册)	漫画	52.8 元	25 元
《新编辑部故事》(共 3 册)	漫画	22.8 元	15 元
《万智牌——大战役》(附盘)	小说	28 元	10 元
《万智牌——兄弟之战》(附盘)	小说	25 元	10 元



魔力宝典 2.5 25 元



石器宝典 4.0 28 元



魔兽争霸 3 24 元



五子爆笑棋 19.8 元



美女梭哈 19.8 元

点卡类

商品名称	零售价	优惠价
石器时代 620 点	30	27
石器时代 1060 点	50	45
魔力宝贝 450 点	30	27
魔力宝贝 777 点	50	45
龙族 300 点	35	31.5
龙族 500 点	47	42.3
千年 60 小时卡	25	22.5
天上碑 700 点	35	31.5
天使月卡	35	31.5
霸业储值卡	29	26.1
圣者无敌月费卡	35	31.5
倚天 120 小时卡	28	25.2
古龙群侠传 300 点	19	17.1
科洛斯月卡	38	34.2
大秦悍将 40 小时卡	20	18
精灵 150 点	15	13.5
精灵 300 点	30	27
传奇 128 小时卡	35	31.5
传奇 168 小时卡	48	43.2

应用软件类

商品名称	零售价	优惠价
豪杰超级解霸 3000(标准版)	38	34.2
FlashMX 从入门到精通	38	34.2
PHOTOSHOP7 全攻略	38	34.2
网页、网站设计五件套	45	40.5
平面、三维设计六件套	45	40.5

教育软件类

商品名称	零售价	优惠价
挑战小学数学奥林匹克名师导学(5CD)	128	115.2
小学奥林匹克趣味数学 III 套装 XP 版(10CD)	128	115.2
中学理化实验(4CD)	48	43.2
高中英语听力大全	38	34.2
初中奥林匹克趣味数学	78	70.2
小学套装 XP 黄金版(9CD)	128	115.2
初中套装 XP 黄金版(13CD)	148	133.2
高中套装 XP 黄金版(8CD)	108	97.2

游戏软件类

商品名称	零售价	优惠价
阿玛迪斯战记	59	53.1
科洛斯之暗黑魔影(精装)	45	40.5
轩辕剑 4+ 卧虎藏龙	119	107.1
轩辕剑 4(标准版)	69	62.1
新绝代双骄叁(标准版)	69	62.1
创世纪战 III－西风狂诗曲正传	69	62.1
生化危机:枪下游魂	48	43.2
闪电行动:抵抗力量	49	44.1
魔兽争霸 3:混乱之治(英文版)	108	97.2
三角洲特种部队 4:近战突击队	48	43.2
暗黑破坏神世纪珍藏版	158	142.2
幻灵游侠 2.0:宠爱一生(精装)	49	44.1
盟军行动:抢滩前线	48	43.2
罗刹	48	43.2
四海兄弟	69	62.1
第七夜	69	62.1
英雄传说 IV－朱红的泪	69	62.1
双星物语 A 版（或 B 版）	69	62.1

以上邮购的产品，均需另付 5 元邮费，更多产品请来电、来信查询，我们将统一以 E-mail 方式给予回复！



邮局订阅款汇至： 北京市海淀区亮甲店 130 号恩济大厦 413 室 晶合互动收
邮编： 100036，**联系人：** 王亚平，**客服电话：** (010)88135693
客服信箱： club@popsoft.com.cn。
银行电汇： 可汇至北京晶合互动多媒体软件有限公司，
账号： 0200080909006604454 **开户行：** 工行翠微路支行营业室。



天空之城 UNREALCITY

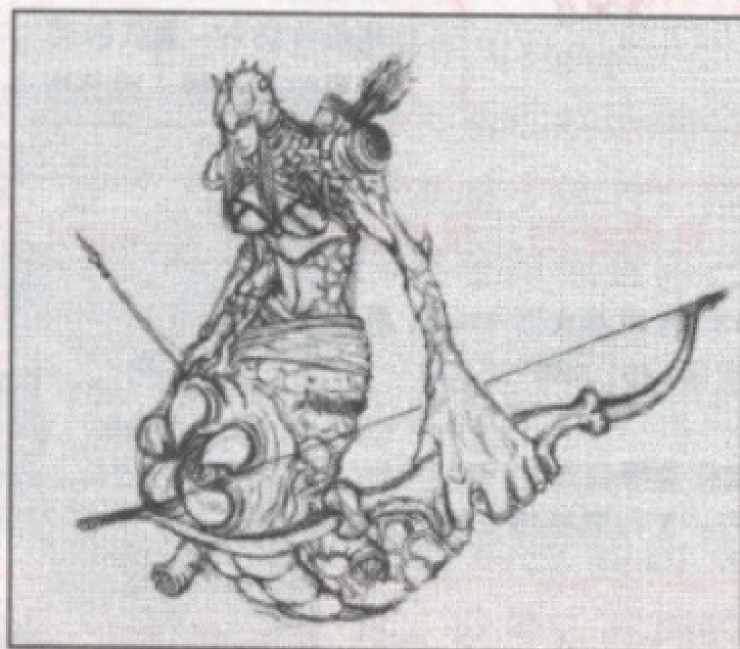
制作公司：风云互动娱乐
产品类型：MMORPG
上市日期：2003年2月
参考价格：待定
咨询电话：021-63855509
网址：www.uconline.com

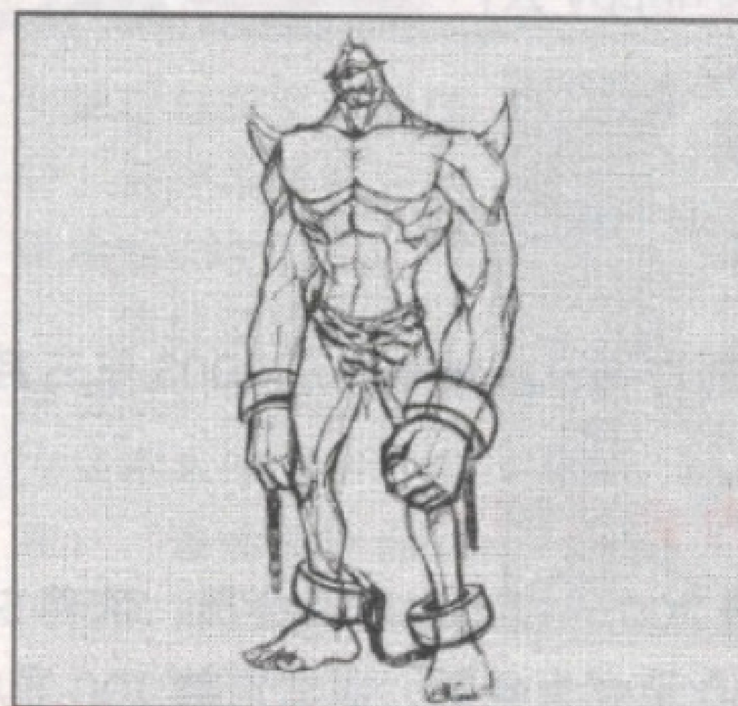
全新三维的在线角色扮演游戏《天空之城》（Unreal City）终于将中国法师超凡入圣的能力再现了，天空之城的世界与哈利·波特的世界十分相似，但又有无数独特的秩序规则任你随心所欲。善恶是非，高尚与低劣，光荣与耻辱，虚幻的世界里固然有很多约定俗成的规则。但在《天空之城》里，独特的价值观系统将决定当地的游戏人物是否欢迎你，一个两手血腥的杀人凶手在价值观为“正义”的地区会被人们唾弃甚至追杀，但一旦到了价值观为“混乱”的地区则被视为正常，在那些可怕的地方，一个正人君子反而会受到大家的敌视和攻击。总之，这是一个神奇的世界，一切你都看到过，一切你又捉摸不定！这种感觉让人很容易想起《魔戒》，想起《龙枪》，想起《哈利·波特》。同样是奇幻世界，天空之城全采用中国古典文化背景，让人感到绝对熟悉和亲切，更重要的是，作为一款网络游戏作品，天空之城里所有的故事都是由玩家亲身经历的，这部戏的主角就是你。



在天空之城里，每个玩家都是能力非凡的哈利·波特，每个都能创造演绎自己的传说，这就是天空之城的魅力所在。在《天空之城》的世界里，游戏的设计者为玩家准备了万千各不相同的服装，再配上无数样式的精美饰品，出现的造型无法统计。要知道，衣服虽好，关键还要看你会不会穿，会不会搭配，你可全凭自己的爱好，任意挑选自己喜欢的形象，穿上超酷的服装。有想法，有创意，你的服装搭配就天下无双，成为游戏服装界的明星！

自然，作为游戏中一个重要的组成部分，这些漂亮帅气的装备不仅是用来包装自己，同时还能提升人物的各种能力，帮助玩家在紧张的冒险生活中抵抗各种怪物和敌人的攻击而生存下来。有些特殊的装备更能让玩家掌握到特殊的技能，例如一套性感的套装会使女性玩家学会“媚眼如丝”的招术，中招者将彻底折服于你的绝世风华，全身如遭电击，动弹不得！而一件合身的雨衣则可让你在下雨时也能正常发挥自己的实力，甚至在战斗不利时使用“水遁”逃离险境！天空之城的装备采取了随机生成系统，因而玩家在每



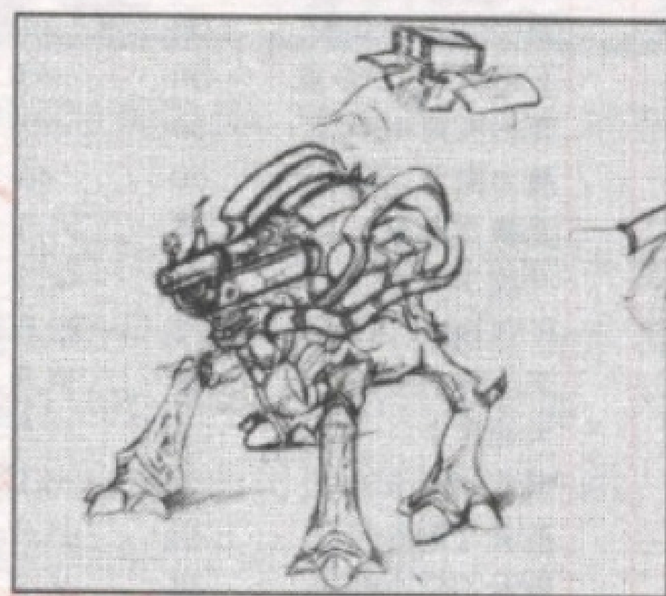


一次战斗中都可能得到更新更好的超级装备，永远都会有战斗的目标，真正是“没有最好，只有更好！”而所有这些还只不过是整个游戏庞大道具系统中的沧海一粟，要想真正体会到游戏的完整内容，光靠几句话是不可能做到的。

学习了制造技能的玩家还可根据自己的喜好创造出新的装备，从外形到属性，完全自由搭配，玩家还可将挖掘而来的宝石镶嵌在武器防具上获得附加的属性，提高装备的性能，只要有毅力，有财力，你完全有可能创造出游戏中最强的神兵利器！

《天空之城》的美术风格搭建出一个看起来熟悉，却又焕然一新的虚拟现实。在游戏中，你会看到很多熟悉的场景，它们之中甚至有很多是你曾经亲身到过的地方，更绝的是这些熟悉的真实景色竟然被彻底颠覆，敦煌落日，大漠楼兰，庐山的烟雨迷蒙，鼓浪屿的浮光掠影。

《天空之城》的战斗采用目前流行的ARPG系统，玩家超快上手，无论资深玩家还是游戏菜鸟都可尽快入戏，大呼小叫，迅速融汇到游戏的世界中去。



在游戏中，玩家可依靠着强大的力量挥舞刀剑，抡着大锤，纵横驰骋！也可通过超人的智慧来运用神秘的法术，将空有蛮力的家伙耍得团团转，若是你技艺高超，也可通过相似于《街霸》、《拳皇》的连续技把对方活活连死。流畅的动作，迅捷的招式，华丽的法术效果。更特别的是，比起其他游戏，天空之城的战争领域扩大到了海陆空全部空间，你可以想象一招震惊百里如何让屏幕之内寸草不生，你同样可想象夜黑风高偷袭路人一击必杀的快感……这些仅仅是PK罢了，待到当无数玩家发生混战时，天昏地暗，血肉横飞，周围的每个角落都充满着血与火的燃烧，钢与铁的撞击，战争的激烈和残酷将让你根本无法想象！

《天空之城》是一款开放自由的作品，游戏中，玩家可随意改变自己的面貌、发型、衣着、职业，一切的一切。想成为万人诅咒的混世魔王，德高望重的一代大侠，或是开宗立派的武林前辈，甚至指点天下的开国君主？只要你有足够的智慧和能力，统统都将成为现实。

喜讯 购买任意一款万众软件，即成为免费会员，享受万众软件俱乐部会员优惠待遇！
详情请访问：WWW.WZCLUB.COM

超级兔子IE保护器2003专业版

不断创新的超级兔子给你带来源源不断的实用新功能

- 清除恶意网页修改的内容
- 保护IE不再被恶性网页修改
- 禁止IE弹出广告窗口
- 禁止浏览色情网页

超级兔子IE保护器专业版，具备清除恶意网页的内容、保护IE不再被修改、禁止弹出广告窗口、禁止浏览色情网页等全部的功能。

同时赠送超级兔子“魔法设置”试用版、超级兔子系统救援等软件。



1CD 28元

魔域局域网

实战视频录象，详尽演示局域网的组建和维护过程，大量局域网实用工具，完全满足你的建网要求

- 轻松组建家庭局域网
- 快速组建宿舍局域网
- 互联网吧全攻略
- 当仁不让组建办公局域网



2CD 38元

排忧解难

最新电脑常见故障手动排除DIY

- Windows安装技巧完全暴光
- 开机提速优化指南
- 解决不能关机问题的21招
- 轻松处理千奇百怪的系统问题
- 高手之路，网络起步
- 注册表修改技巧大阅兵
- 斩断伸向你的“毒”手
- 彻底化解“恶意网页”的进攻
- 做个万无一失的QQ高手
- 收发邮件的高级技巧



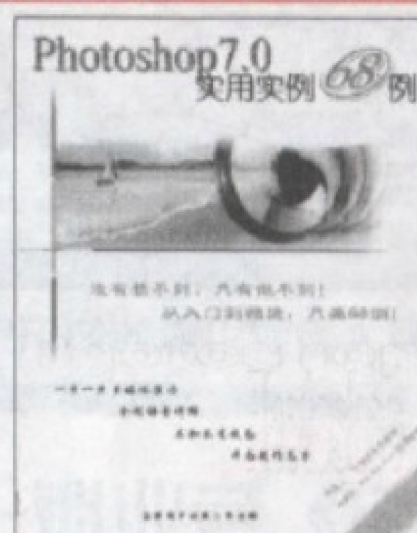
2CD 38元

Photoshop7.0实用实例68例

没有想不到，只有做不到！从入门到精通，只需68例

A盘：完全多媒体实例教学
B盘：最新最全配套资源

- 新增功能讲解
- 文字特效实例
- 图形特效实例
- KPT7滤镜实
- 综合特效实例
- 滤镜大全
- 滤镜插件
- 精美笔刷
- 橡皮图章
- 图形字体
- 艺术字体
- 创意图库
- Action资源



2CD 38元

超级兔子魔法设置2003

超级兔子魔法设置，可在20个方面对您的Windows进行设置：

- ◆强力优化操作系统
- ◆独家软件优化功能
- ◆全面清除电脑垃圾
- ◆日常问题轻松解决
- ◆独家注册表减肥功能
- ◆IE的保护和修复

本产品中同时附赠有其它实用超级兔子软件

超值定价：28元

超级兔子魔法设置2003
强力优化操作系统
独家软件优化功能
全面清除电脑垃圾
日常问题轻松解决
独家注册表减肥功能
IE的保护和修复
定价：28元
全球电子出版公司出版

万众软件分销 合力 骏网 软件分销组织策划发行

万众分销 必属精品

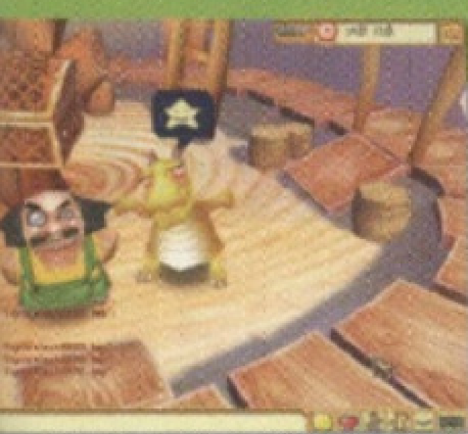
诚邀全国软件开发商、软件开发小组加盟　　诚征全国各地经销商、代理商



万众软件俱乐部

汇款地址：北京双榆树101信箱　万众软件俱乐部收
电　　话：010-62510224（24小时）　邮　　编：100086
网　　址：www.wzclub.com　电子信箱：www3w@263.net
总部地址：北京海淀路171号大华写字楼B335　批发业务：010-82627435/36/37/38/39

（邮购免邮资）







2003年1月18日

感受3D攻城魅力,享受孕宠育宠体验

新增华南·华中服务器全面开放测试

客户端全面开放下载，游戏帐号免费开放申请，10天免费玩过瘾

www.gamania.com.cn/laghaim

Have a good GAME!

2002 中国电脑游戏产业报告

■本刊编辑部

序言

又是一年过去了，提起2002年中国电脑游戏产业，不用说大家也都能感觉得到，这就是网络游戏所给这个行业带来的巨大变化。对比2001年的游戏产业报告，2002年的产业报告我们也主要在这个方面下了些功夫，同时为了能够更加清晰地给大家勾勒出整个行业这一年的全景画卷，我们特意选择了更多小文章穿插其中。面对这满篇的数字、图表可能有的读者会感到有些枯燥，但是如果真能看进去，就会感到那些数字其实与我们每一个人都息息相关。鉴于我们人员、资金和条件的限制，今年这篇调查报告依然会有不少的缺点和问题，但是我们年复一年地进行这项耗资（资金和精力）巨大的工作，目的只有一个，就是更好地促进中国游戏产业的发展。游戏产业做大做强是我们很多人的共同心愿。在这个宏大的心愿下，我相信很多人和我一样还有一个小小的心愿，那就是能玩到更多更好的原汁原味的中国游戏。

2002年全球电脑游戏业纵览

在翻开2003年的中国游戏产业报告之前，我们或许有必要停下来对2002年全球的游戏产业做一个过眼烟云式的回顾。这就好像是我们在画一副室内肖像画时，有必要将窗口外的风景也简单勾勒几笔——这无疑有助于我们去理解这幅画的背景。

经历了一年多的痛苦转型后，欧美游戏业在2002年步入了一个较为稳定的成长期。若以NPD年初公布的2001年的94亿美元为基准，则2002年美国游戏业要突破100亿美元的总额绝非难事。不过这增加的份额却多半须归至以PS2为首的次世代游戏机的帐下，反观PC游戏业，依旧处于动荡不安之中，尽管这种动荡已开始呈现出一些革命的前兆。

欧洲，靠并购起家的法国游戏商Infogrames公司险些成为世嘉的收购对象，这实在很有些讽刺，而年底的裁员风暴亦令这位手握《虚幻》、《黑客帝国》、《无冬之夜》和《鬼屋魔影》等PC大作的巨人显得有些无奈。距Infogrames总部数百公里以外的巴黎，法国传媒巨人威望迪公司正在为自己沉重的债务而一筹莫展，面对困境，新上任的首席执行官富尔图首先想到的是舍弃前任收购的几家游戏公司，这其中就包括大名鼎鼎的暴雪和雪乐山。

北美，经历了一场激烈的内部斗争后的Interplay众叛亲离，尽管变卖了《无冬之夜》和《黑客帝国》等家当，以尴尬的方式实现了“扭亏为盈”，却仍旧难逃被纳斯达克退市的命运。Activision、Take Two和Electronic Arts这三大北美游戏巨头分别凭借《超级劲爆滑板》、《侠盗猎车》和《模拟人生》系列取得了不俗的业绩，但它们的股票评级还是被专业分析师由“强力买进”降为了“表现突出”，股民们被警告切勿对这3家公司的股票采取“购入持有”的长期投资策略。

回顾近几年的发展轨迹，我们不难看出，PC游戏业的这种萧条与其说是衰退，不如说是被打回了原形。上世纪90年代中后期的并购大潮所产生的泡沫，已随着这两年高科技板块的崩溃以及全球经济的不景气而——幻灭。与此同时，PS2、XBOX和NGC等次世代游戏机进入成熟期，其对PC游戏市场的冲击和挤压远比去年大得多，尤其是XBOX Live等游戏机网络平台的推出，尽管在技术和经营模式上尚存在许多不足，但至少它们已经开始为游戏机网络的未来搭建框架，假以时日，PC游戏在网络方面的优势也将所剩无几。

此消彼长，PC游戏业的萧条也就可以理解。而更令人遗憾的是，PC游戏商们并未跟随市场的变化及时调整自己的经营思路，他们变本加厉地把更多的资金投入在支付授权金、渠道费用和促销费用上，而不是实实在在地去提高作品本身的质量。在追求高成本、大制作的经营思想的指导下，欧美PC游戏业出现了市场萎缩但产品价格却持续攀升的畸形现象。据统计，2002年欧美游戏PC游戏软件的平均零售价比2001年上涨了8%，其中美国的增长幅度为10%，英国的增长幅度高达22.6%。

PC游戏业当前的困境并不是凭借一两款大作即能打破的，唯一的出路是从新兴市场中去寻求突破性的机遇。这里的“新兴市场”可以从三个方面加以理解：

首先，从地理区隔来看，亚太地区将成为全球游戏业的热点地区。根据Datamonitor公司公布的调查数据，游戏软件的三大消费区——欧洲、美国和亚太地区——将于2004年完成三国鼎立的格局，届时亚太地区的游戏软件销售额将达76亿美元，美国为74亿美元，欧洲为67亿美元。

制约亚太市场发展的主要问题在于盗版的猖獗，在此情况下，网络游戏成了欧美游戏公司最佳的切入点。据统计，亚洲网络游戏市场的容量是北美的10倍到20倍。2002年，北美的三大网络游戏——《无尽的任务》、《亚瑟王的暗黑时代》和《艾莎隆的召唤》已相继落户亚洲。

其次，从产业结构来看，网络游戏的热潮仍将继续，无线游戏也将崭露头角。2002年网络游戏市场的争夺格外激烈，《无尽的任务》和《亚瑟王的暗黑时代》纷纷发布资料片，《网络创世纪》4年来首次增添服务器，最新资料片也已发布在即；PC版《最终幻想XI》、《模拟人生在线》和《艾莎隆的召唤2》三款重量级网络游戏几乎同时推出，《尼奥克朗》、《安特罗比亚计划》和《魔剑》等新秀则在一旁虎视眈眈；甚至连危机重重的威望迪也把目光瞄向了网络游戏，一面将炙手可热的《指环王》推上网络，一面同Marvel娱乐公司签下为期10年的授权协议，把蜘蛛侠、X战警、盲侠、绿色超人和刀锋战士等4700多位家喻户晓的超英雄漫画角色纳入了自己的网络世界。

在这股热潮的推动下，欧美各地涌现出了一批以网络游戏开发为主的中小开发商，由于网络游戏所需投入的资金更多，风险也更大，因此与它们的前辈们相比，这些新兴公司更需要获得发行商和投资商的支持。这一方面可能会引发新一轮的泡沫战，《拂晓》的夭折即是一例；另一方面却也有可能促成更多第三方发行公司的出现，如Tri Synergy，从而对改善开发者与发行商、零售商之间的不平等关系产生积极的作用。

另一值得关注的领域是无线游戏，新一代无线技术的出现为此类游戏提供了坚实的基础，越来越多的运营商开始意识到内容在其商业模式中所占据的重要地位。以欧洲为代表，全球的无线游戏市场在近几年内必会有飞速的发展，而此前步伐迟缓的北美地区的发展潜力也不容低估。

再次，从消费结构来看，欧美游戏业正在步入一个竞争更为激烈的大众市场时代，大众消费者的数量迅速膨胀，这部分玩家与传统玩家相比有着截然不同的价值观和兴趣点。面对这个陌生的市场，如何发掘新的卖点，如何改变传统的研发思路，将成为游戏商必须认真对待的一个课题。

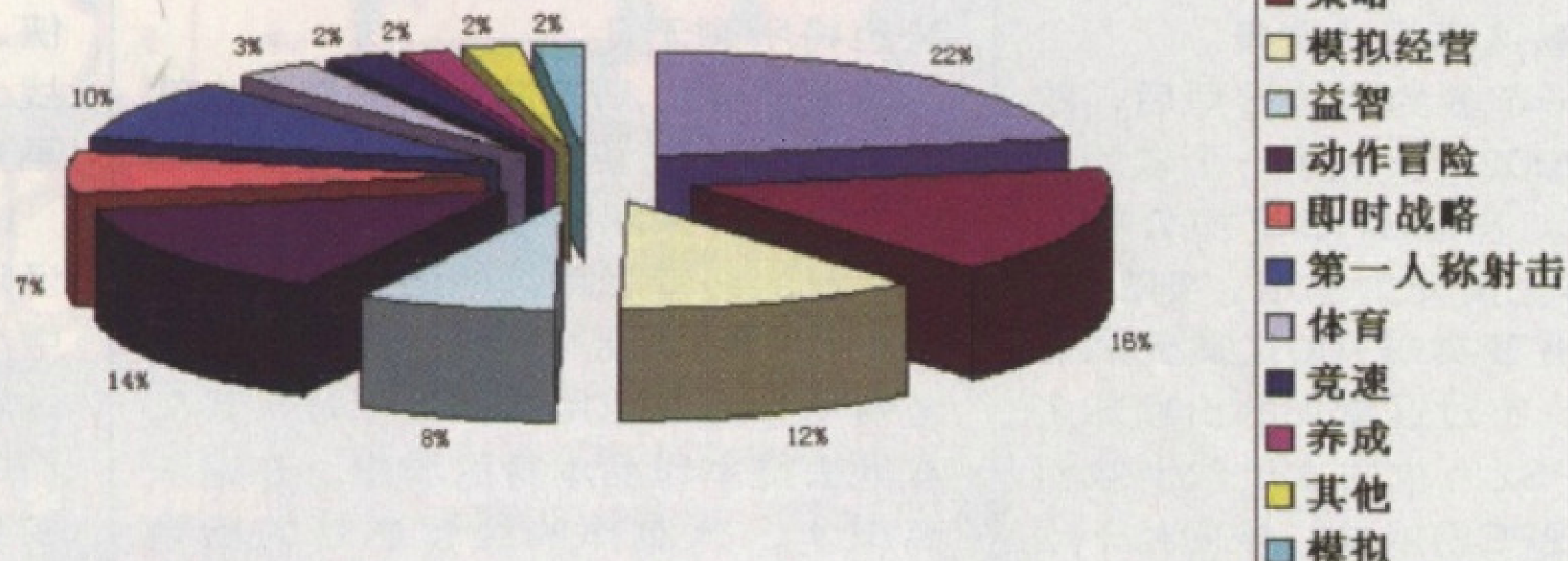
总体来看，2002年的欧美PC游戏业给人们的失望大于希望，连本应丰盛的圣诞大餐都变得淡而无味，颇有些草草收场的感觉。

但愿这只是爆发前的沉默。

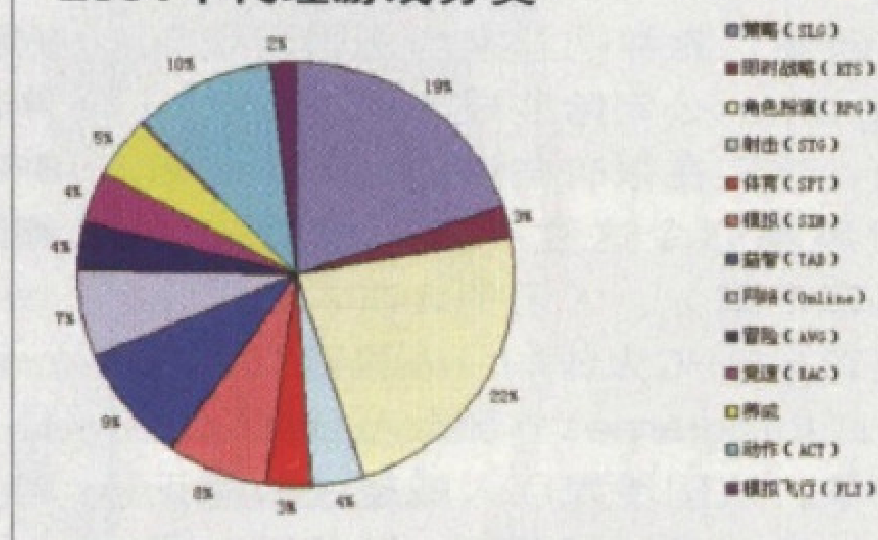


单机游戏市场整体分析

2002年国内代理游戏状况分析



2002年本刊记者在对外采访的过程中，普遍感到市场上单机游戏的种类有所减少，许多业内人士也都根据自己的观察得出这样的观点。但是从目前的统计结果来看，2001年我们收集到的有效单机游戏产品种类条目总数为290款，而2002年却有**302款**，比2001年还增长了4.1个百分点，看速度如何是不2002年代理引进的单机产品中包括了不少低成本小制作的产品，国外一线作品的数量比2001有所缩减。



另外，从我们制作的这个饼图可以看出，和2001年的代理游戏分类饼图相对比，代理游戏的类型比例发生了很大变化。这次之所以将“第一人称射击”（FPS）作为一个独立类型从射击游戏中分离出来，是因为这一类型作品在国内代理出品的总量远远超过了2001。由于《反恐精英》（Counter Strike）在国内的普及与流行，几乎在国内绝种的第一人称射击类游戏2002年又开始大行其道。其游戏内容不外乎两种，一种是团队联线作战类；另一种是融入角色扮演和冒险成分、强调单人任务、类似于《终极刺客——杀手代号47》（Hitman Codename 47）的游戏。FPS游戏2002年在国内的崛起彻底暴露出游戏作为一种流行产业的本质，这种本质或多或少被其表面上的文化粉底所混淆了。

虽然这个饼图多少折射出国际游戏行业的流行时尚，但更多的还是体现出中国玩家的需求（港澳台地区厂商制作的产品也算在代理游戏中）。在2001年和2002年，角色扮演和策略（含战棋）类游戏都是中国游戏中的绝对主流力量。这种趋势很难在一两年内改变。

2002年行业关键词

●撤片：游戏橘子为《混乱冒险》的推广而在全国4大城市开展了“大型撤片活动”，以大型花车和免费送盘的形式制造新闻轰动效应，这是新晋公司迅速扩大知名度的一种手段，但是能否收到相应的回报那又另当别论。

●人妖：在网络上没人知道你是一条狗，人妖那就更不用说了。在网游中冒充MM的人并不是有易性癖，而是装成MM可以欺骗到别人更多的关照和注意，这跟现实中的人妖是何其相似。

●外挂收费：外挂这种中国网络游戏产业的畸形产物被名正言顺地和点卡一起出售了，对于玩家来说外挂这东西早已司空见惯不值一提。再说了，盗版尚且可以卖钱，何况外挂？不知道将来还有什么东西不能拿来卖钱。

●电信：电信正式进入网络游戏产业！对于我们的游戏业来说这不啻于一声春雷，来得还不算晚，可以想见，“电信”这两个字在2003年的网络游戏产业还会独领风骚。

●蓝极速：蓝极速的一场大火烧掉的不仅仅是25条人命，还烧掉了首都犹如野草蔓生一样的黑网吧。在蓝极速的影响下，新的网吧管理政策出台了，但是对于距离北京较远的地区来说，他们能够感受到的仅仅是一点火星而已。

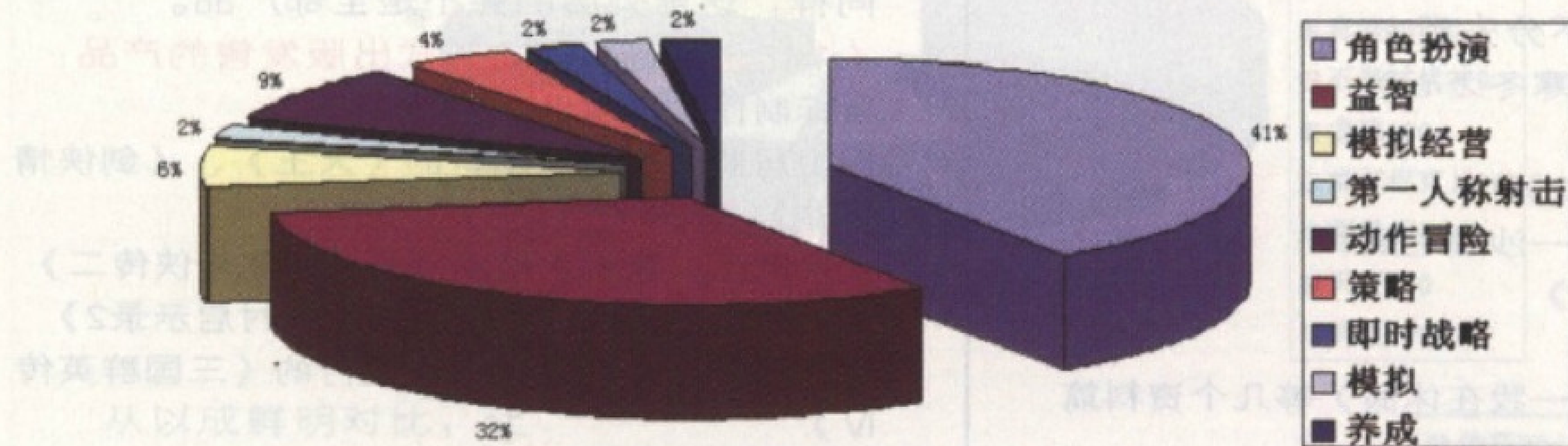
●3D：2002年，游戏大作纷纷开始倾向于3D化，火红一时的《精灵》、《奇迹》不谈，还有即将到来的《无尽的任务》。而单机领域的《轩辕剑肆》、《魔兽争霸Ⅲ》也悄悄披上了3D的外衣——不知道对此感到最高兴的是不是硬件厂商。

●战队：据说到2002年年底，存在于全国的战队就跟全国的网吧一样多，但是他们却未必能像网吧那样活得滋润。支撑他们的除了兴趣之外还有什么？职业化吗？

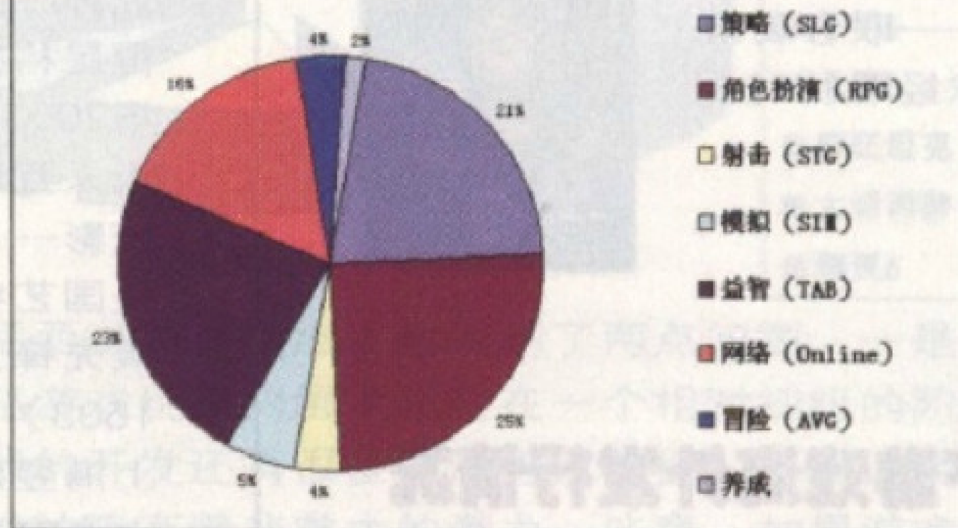
●WCG：第2届WCG在韩国圆满地结束，虽然中国选手的总体成绩比不上2001年，但是却比2001年得到了更多的关注——除了WCG本身的影响力之外，还有闹得沸沸扬扬的国内CS战队的假身份证事件。

2002年国内制作游戏状况分析

2002年国内制作游戏分类情况



2001年制作游戏分类



2001年制作单机游戏47款。2002年制作单机游戏有**48款**。总量上有所保持，但基本等于没有发展。从类型来看，角色扮演仍然是中国游戏开发商最擅长的种类，2002年的开发数量要超过2001年64个百分点。而益智类游戏在这两年中的开发数量都是次于角色扮演位居第二的。这类游戏大都属于低成本小制作，靠它们很难带动整个产业的发展。2001年开发数量位居第三的策略（含战棋）类游戏，在2002年却大大萎缩了。这和中国玩家的需求变化有一定关系，但更主要的是与各种外部原因导致的公司构成变化有关，比如制作类型中出现了绝对想象不到的第一人称射击类游戏和第三人称动作游戏。用传统的话讲，叫“填补了我国游戏产业中的又一个空白”。但是作个比喻：如果因为中国有了一两款视听残障者使用软件，就说我们的软件行业正走向健全，这听起来未免可笑。我们尚未开发出体育游戏，尚未开发出竞速游戏，尚未开发出飞行模拟游戏。如果没有上海软星的那款《汉朝与罗马》，恐怕连即时战略游戏也要全军覆没了。况且，能不能开发得出是一回事，开发出来能不能玩，是另一回事。

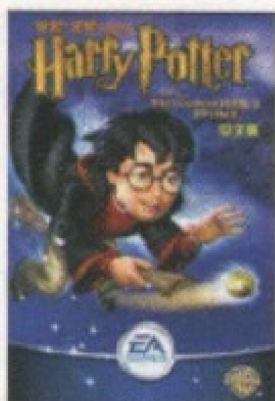




2002年游戏大作引进情况

对欧美游戏大作感兴趣的国内玩家，始终为两个不大不小的问题所困扰，一是语言障碍问题，另一个是能否和国外玩家同时或在同一年里拿到自己心爱的游戏——当然，这里指的是正版。我们做了一个统计，2002年代理同年出品的海外游戏作品并且推出了**汉化版的游戏总数达到了51款**，比2001年当年出品的汉化大作多出12款。以下是部分大作的名称（排名不分先后）：

《冰风谷——寒冬之心》
《无冬之夜》
《盟军敢死队2》
《幽灵行动——沙漠之鹰》
《英雄无敌Ⅳ》
《魔法门Ⅸ》
《模拟人生——我在休假》等几个资料篇
《战争指挥官》
《上古卷轴Ⅲ——晨风》
《丁丁历险记》
《文明Ⅲ》
《哈利·波特与魔法石》
《荣誉勋章——联合袭击》
《新世界足球经理2002》
《汽车大亨》
《网球精英》
《佐罗》



2002年国产游戏海外发行情况

目前就我们了解到的情况，2002年国产游戏能够进入国际市场并引起影响的，很可怜，只有下面几款。中国的游戏行业现在还很难称作一个成熟的"行业"，在这种情况下我们给出这个信息的目的并不在于让大家了解国外需要什么样的"中国制造"的游戏，而是在于让大家从一个侧面了解我们目前的现状、迈出这一步所需要付出的代价以及只有走出去之后才可能获得的生机。我们列出的游戏中，并不包括港澳台地区游戏开发单位制作的产品。

目标公司

《傲世三国》：全球销售量25万套以上；
《秦殇》：近期在欧州、日本和韩国上市发行，估计全球销售量会达到20万套以上；
《傲世三国——三分天下》：估计全球销售量达15万套以上；

欢乐亿派

《大秦悍将》：美国和欧洲一些国家，已经签了合同，并已上市。
《自由与荣耀》：在韩国发行，最近在意大利发行，销量不详。

金山西山居

《天王》：在2002年底推出，引用了Lithtech引擎开发的这款动作冒险游戏，在制作伊始就定位在国际市场。目前已开始与国外厂商进行联系。



2003年国内预计引进和开发完成的主要单机游戏名称

2003年单机游戏市场还会继续萎缩么？坚决不玩网络游戏的玩家会落伍么？看了以下列出的游戏名称，你会得出自己的答案。同样，这里列出的并不是全部产品。

（1）已确定在国内正式出版发售的产品：

目标制作的《傲世三国2》
西山居制作、金山发行的《天王》、《剑侠情缘叁》
大宇制作、寰宇之星发行的《仙剑奇侠传二》
西山居制作、金山发行的《中关村启示录2》
奥汀科技制作、寰宇之星发行的《三国群英传Ⅳ》
风雷时代制作、寰宇之星发行的《圣女之歌2》
宇峻科技制作、寰宇之星发行的《超时空英雄传说Ⅳ》、《反三国志》
上海软星制作的《仙剑奇侠传三》
江苏兰德代理的《刀剑封魔录》
恒星科技代理的《新毁灭公爵》、《虚幻竞技场2003》
天人互动代理的《永远的毁灭公爵》、《古墓丽影——暗黑天使》、《冠军足球经理4》
美国艺电代理的NBA2003、《荣誉勋章——奇袭先锋》、《模拟城市——新世界》、《公元1503》、F1 2002、《命令与征服——将军》
上海昱泉制作的《怪兽总动员》
上海育碧代理的《细胞分裂》和《鬼武者》

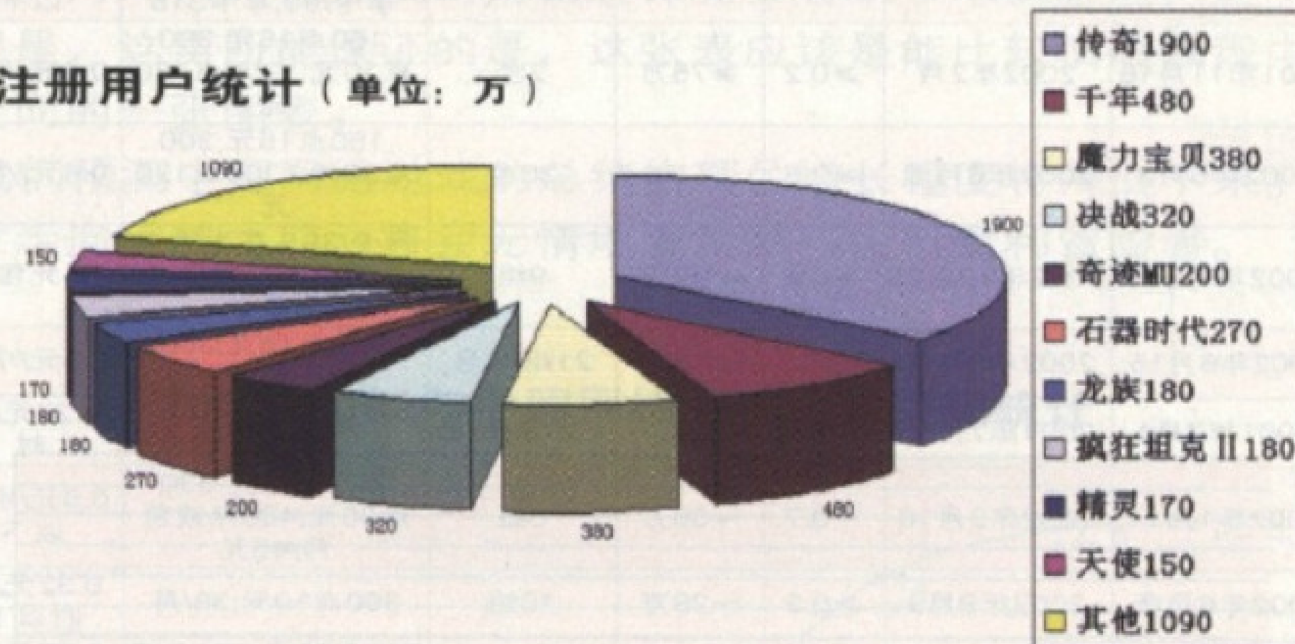
（2）国外厂商预计在明年推出的大作但尚未确定是否在国内正式代理的产品

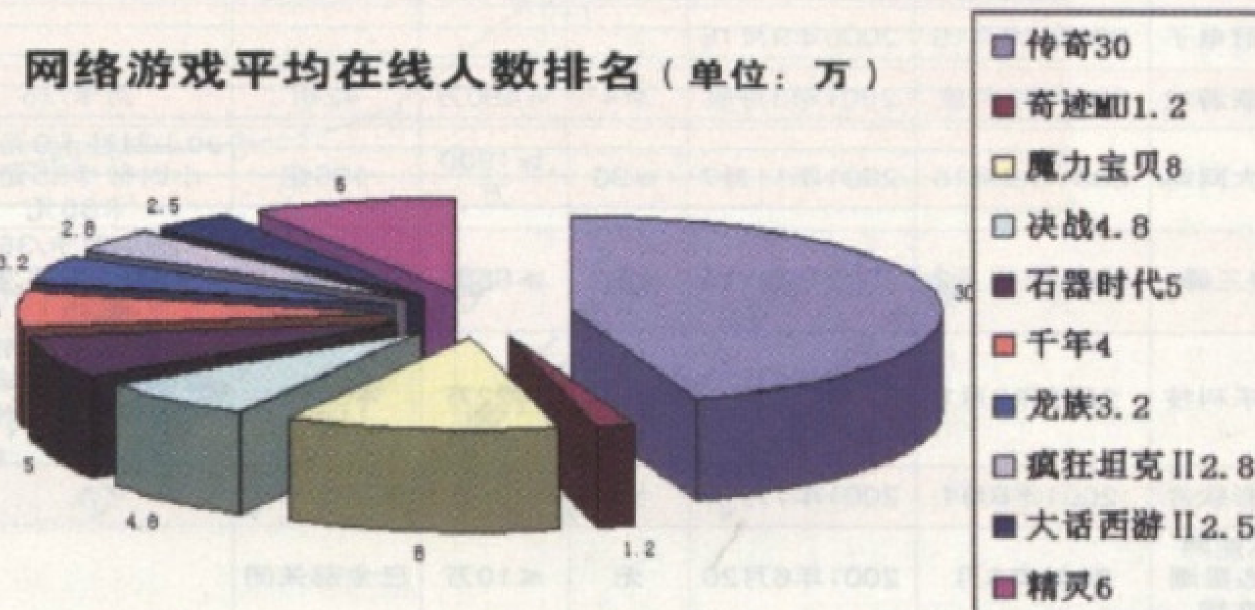
id Software制作的《毁灭战士Ⅲ》（Doom Ⅲ）
微软制作的《民族的崛起》
Legend Entertainment制作的《虚幻Ⅱ——觉醒》
美国艺电代理的《黑与白Ⅱ》
微软代理的《光晕——最后一战》
Eidos 发行的《盟军敢死队Ⅲ》
Sierra制作的《家园2》



网络游戏市场整体分析

2002年中国网络游戏市场份额分析





从以成鲜明对比，让们可以非常清晰地看出目前国内网络游戏市场的“割据”状况。需要说明的是，我们这里所得到的数据可能会与真实的情况有所出入，我们已经努力做到最大限度的确实。

从这两张表来看，首先你会发现注册人数与平均在线人数上比较大的偏差。其中累计注册用户量与游戏的发行时间、测试时间、宣传方式都有着直接关系，而平均在线人数则相对来说是一个游戏目前受欢迎程度更直接的体现。此外《金庸群侠传》和《大话西游Ⅱ》的出现也说明了两点问题。一是说明整个网络游戏玩家的层次还处在一个相对初级的阶段，网络游戏的开发还有很多内涵可以挖掘；二是说明国产网络游戏的确有着非常大的潜力。毕竟，如果游戏的系统不是过于失败的话，那么那份文化代入感是韩国网络游戏所不能替代的。其余上榜的游戏除了《魔力宝贝》以外全部是Made in Korea。目前中国网络游戏的最大赢家是谁不言而喻。

目前网络游戏中存在的主要问题

1.外挂

这个东西是好还是坏，玩家和厂商各执一词。但是毫无疑问，它让网络游戏原本的设计目的落了空。有人称赞它是破坏黑心厂商无限压榨手段的义举，也有人说它是解构整个网络游戏世界，剥夺游戏乐趣的祸根。它如同“黑客”的存在一般，破坏的同时，也在推进这个虚拟世界的进步。但不管怎么说，它是个畸形的产物，如果设计周详，系统严密，网络游戏是不需要这个寄生虫一般的玩艺的。

2.PK

虽然说战斗是网络游戏的精髓之一，但是如果想打谁就打谁，想什么时候打就什么时候打，无论是虚拟世界还是现实世界都会乱套。尽管游戏的设计者作出了种种设定限制PK，但仍然不能阻止无辜的玩家成为刀下的冤死鬼。当然如果渐渐熟悉了游戏世界的规则，境遇会好一些。对于新手玩家来说，危害最大的还是随意的PK。而且，由虚拟PK引发的真人PK，已经不是什么新闻了……

3.诈骗

既然网络游戏世界是由一个个人支撑起来的，那么这个世界里就一定少不了欺骗。人妖是欺骗玩家的感情，还有一些无耻之徒则专门欺骗玩家的金钱和装备。以至于各类游戏媒体上都出现了“骗术识别大全”之类的文章。尽管一时来看诈骗不像外挂那样引人注目，但由于它破坏的是虚拟世界的基本规则，实际上最具危害的就是它。

4.人妖

不是所有的人妖都有一颗仁慈的心，所以当众多以交朋寻友为目的的玩家花费了巨大的时间和精力之后，却发现与自己山盟海誓的人却是同性，每个性取向正常的人都会忍不住有呕吐的感觉吧。尽管不是每个人都以上网寻找另一半为目的，但是当性别这个基本的身份要素都无法得到真实的保证，谁还能相信那个ID口中吐出的任何言语呢？没有信任，沟通就失去了意义。对于绝大多数玩家来说，人妖都是个头痛的问题。

5.刷屏（谩骂）

这个就不用说了，聊天室时代在里面兴风作浪的一些妖魔鬼怪也看到了网络游戏的乐趣，问题是他们把原先的恶习一点不剩地都带到了游戏里，使得玩家自由交流、快乐游戏的地方变成了公共厕所。如果说外挂的存在还可以说是系统的不完善造成的，那么刷屏则完全是人性不完善的产物。相信每一个正常玩家遇到了这种现象都只有一走了之。

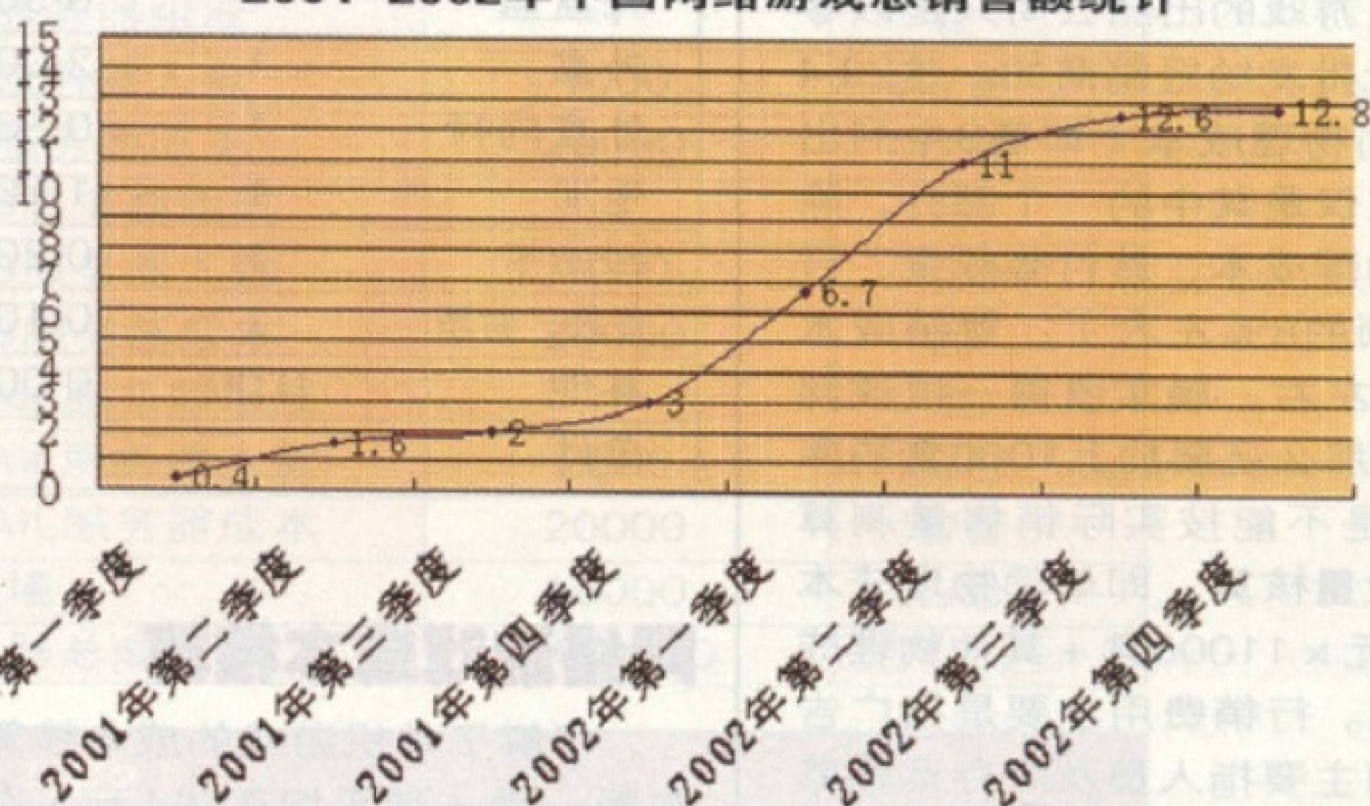
内地主流网络游戏（已推出、按游戏类型分）

游戏名称	游戏类型	制作公司（研发权）	发行公司	测试时间	上市时间	最大在线	注册用户	Server	收费产品（一般市场价，不含优惠促销价）	点时价格	官方网站
石器时代	可爱型2DRPG	JSS	华义国际	2000年12月15	2001年1月12	~5	~270万	14组共45台	300点15元;620点30元;1060点50元	0.3元/小时	www.waei.com.cn
疯狂原始人	可爱型2DRPG	华义国际	华义国际	2002年6月18	2002年6月18	~0.1		6组共6台	300点15元;620点30元;1060点50元	0.3元/小时	www.waei.com.cn
魔力宝贝	可爱型2DRPG	ENIX	大宇全球	2001年12月底	2002年2月	~8	≥380万	9组共218台	450点30元;777点50元	0.4元/小时	www.joypark.com.cn
幻灵游侠	可爱型2DRPG	天晴数码	天晴数码	2001年12月13	2002年3月4	≥0.6	≥15万	12组共29台	920点18元;月卡/32;季卡/90;年卡315	0.4元/小时以下	hl.tqdigital.com
大话西游 I	可爱型2DRPG	网易	网易	2001年11月16	2002年2月	≥0.2	≥75万	2台	150点15元;300点30元;1300点120元	0.4元/小时	xy.163.com
大话西游 II	可爱型2DRPG	网易	网易	2002年6月8	2002年6月底	≥2.5		30台	150点15元;300点30元;1300点120元	0.4元/小时	xy2.163.com
天使	可爱型3DARPG	韩国Phantagram	高嘉科技	2002年7月31	2002年10月28	~0.8	~150万	9组	月卡/35（在发布消息后直到目前还未收费）	35元包月	www.shininglore.co-m.cn
精灵	可爱型3DARPG	韩国Triglow与Pictu	网易	2002年6月15	2002年8月10	~6	~170万	21组84台	150点15元;300点30元	0.5元/小时	pt.163.com
金庸群侠传	武侠类2DARPG	游龙在线	智冠电子	2001年7月1	2001年7月15	≥3.2	≥35万	10组共42台	500点29元	0.29元/小时	online-game.com.cn
笑傲江湖	武侠类3DARPG	昱泉国际	昱泉国际	2002年1月11	2002年2月10	~0.7	~30万	6组	150点15元;330点30元;480点或包月/45元	0.6元/小时以下	www.isolg.com.cn
古龙群侠传	武侠类2DARPG	香港智傲	玉碧软件	2002年6月底	2002年9月9	≥0.3	~28万	10组	300点19元;38/月	0.32元/小时以下	www.gulongonline.c-om.cn
三国演义	武侠类2DARPG	游龙在线	智冠电子	2002年7月10	2002年7月20	≤0.9	≥55万	25组34台	500点29元;569点或包月/45元	0.35元/小时	online-game.com.cn
网络三国	武侠类2DARPG	游龙在线	智冠电子	2000年9月15	2000年9月15						online-game.com.cn
千年	武侠类2DARPG	韩国ACTOZ	亚联游戏	2001年2月底	2001年3月底	≥4	~480万	42组	月卡/35	35元包月	www.1000y.com.cn
传奇	武侠类2DARPG	韩国ActozSoft	盛大网络	2001年9月10	2001年11月7	~30	≥1900万	195组	30小时秒卡9元;120小时秒卡35元;月卡35元	0.3元/小时以下	www.mir2.com.cn
倚天	武侠类2DARPG	韩国YMIR	捷三峰	2001年11月8	2002年2月15	≤1.1	≥65万	13组	120小时卡/35;月卡/28（即将涨价到35）	0.29元/小时以下	www.metin.com.cn
霸业	历史战略RPG	乐乐科技	乐乐科技	2002年2月1	2002年9月29日	≤0.15	≥22万	3组	月卡/29元;可转换为600点数;也提供虚拟等值半月卡、季卡	0.24元/小时以下	www.lele.com.cn
三国世纪	历史战略RPG	吉米科技	华彩软件	2001年6月1	2001年7月17	无	≤18万	已全部关闭			www.17173.com/3guo
侠客行	武侠类2DARPG	盘古软件	讯能网络&星潮在线	2001年6月	2001年6月20	无	≤10万	已全部关闭			xkx.cn.tom.com
武魂	武侠类3DARPG	韩国Uzdream	中公网	2002年7月	预计2003年1月	≤1.2	≥220万	15组			www.muhon.com.cn
孔雀王	武侠类2DARPG	韩国Uritec	奥美电子	2002年10月25	未知	≤0.3	≥10万	9组			www.kjkingonline.com
新天上碑	武侠类2DARPG	韩国HiWin	上海热线	2002年4月	未知	~1.1	≥110万	4组			1003b.online.sh.cn
决战	科幻类2DARPG	韩国WIZGATE&K-RGSOFT	蝉童软件	2002年5月17	2002年7月11	≥4.8	≥320万	25组	400点18元;800点或包月/35元	0.45元/小时以下	www.droiyan.com.cn
红月	科幻类2DARPG	韩JCEntertain-ment	亚联游戏	2001年5月初	2001年6月4	~1.2	≥150万	11组	30小时卡/10元;月卡/28	0.33元/小时以下	www.redmooncn.com
星云战记	科幻类即时SLG	法国CryoNetworks	世博广联	2001年9月	2002年11月5	未知	全球缴费用户≥25万	1个世界	月卡/28	28元包月	www.mankind.net.cn
混乱冒险	科幻类2.5DARPG	韩国NakoInteract-ive	Gamania	2002年8月7	未知	~0.6	≥120万	4组			www.gamania.com.cn
战场	奇幻类2DARPG	韩国Simentech	亚联游戏	2002年5月初	2002年8月10	≤1.1	≥55万	13组	45小时卡/15元;120小时卡/35元;月卡/35	0.33元/小时以下	www.helbreath.com.-cn
龙族	奇幻类2DARPG	韩国eSofnet	第三波	2001年6月	2001年7月10	~3.2	≥180万	8组	300点或包月35元	0.7元/小时以下	www.dragonraja.com-.cn
科洛斯	奇幻类3DARPG	韩国Lizard	国研科技	2002年6月14	2002年9月2	≤0.8	≥85万	28组	月卡38	38元包月	www.cronous.com.cn
万王之王	奇幻类2DARPG	雷爵资讯	雷爵资讯	2000年7月初	2000年7月9月	~0.9	~38万	8组	360点15元;720点或包月/29元	0.25元/小时以下	www.kok.com.cn
圣者无敌	奇幻类2DARPG	韩国wizgate	捷三峰	2002年7月15	2002年9月30	≤0.7	≥32万	10组	80小时卡/28;月卡/35	0.35元/小时以下	www.mythofsoma.co-m.cn
帝国在线	奇幻类2DARPG	盘古软件	实达铭泰	2001年12月底	2002年2月初	≤0.4	≥38万	4组	月卡/20	20元包月	www.pioneersoft.net
不灭传说	奇幻类2DARPG	卓越数码	卓越数码	2001年12月底	2002年4月15	≤0.4	≥25万	3组	120小时卡或包月28元	0.23元/小时以下	www.bumie.com
大法师	奇幻类2DARPG	法国Vircom	华义国际	2001年5月18	2001年10月7	~0.03	≥10万	2组	300点15元;620点30元;1060点50元	0.3元/小时	www.waei.com.cn
奇迹MU	奇幻类2.5DARPG	韩国Webzen	上海九城	2002年9月30	预计2003年2月	≥1.2	≥200万	5区共31组			www.muchina.com
遗忘传说	奇幻类2DARPG	韩国WizardSoft	依星软件	2002年11月初	未知	≤1	≥48万	11组			www.fs2online.com.cn
碰碰I世代	社区类休闲游戏	三星电子	泰德时代	2001年6月11	2001年8月4	曾达2.5万人	目前未知	≥40万	未知		www.pengpengi.com
星河贝贝	社区类休闲游戏	金智塔&上海魔戒	金智塔	2001年12月4	未知	未知	≥26万	未知			www.gameking.com.-cn/company/xhbb
第四世界	社区类休闲游戏	蜂巢工作室	乐乐科技	2001年3月	2001年3月5	未知	≥6万	未知			www.lele.com.cn
欢乐潜水艇	社区类休闲游戏	韩国eSofNet	上海热线	2001年12月11	2001年3月	未知	≥75万	未知	欢乐潜水艇程式端及15天使用时间：25元		bm.online.sh.cn
马场大亨	经营养成类	新先科技	新先科技	2002年4月4	2002年4月下旬	未知	≥6万	未知	月卡28元可转换为6000点	28元包月	forenew.com
疯狂坦克 II	社区类休闲游戏	韩国CCR	盛大网络	2002年7月28	未知	≤2.8	≥180万	5区各22组			www.ft2.com.cn
嘭嘭帮	社区类休闲游戏	韩国AOZORA	幻天互动	2002年9月1	未知	~0.6	≥125万	5组			www.bangbangbang.-com.c

2001-2002年中国网络游戏总销售额分析

这一部分的统计调查是我们这次制作产业报告中最艰难的一部分。如果假设我们所有这些网络运营商的帐面都是清楚的话，那么其中很多运营商对于提供相应的数据也抱有很多顾虑。另外，网络游戏的销售统计完全有别于单机游戏，这一点我们将在后面谈到。但是，这里所能保证的是，这张表应该是能比较精确体现中国网络游戏销售额未来走向的一张图表。

在2003年，我们预测中国网络游戏的总销售额的增长幅度将降低下来。原因很简单，在一个产业走向成熟之前，将会无情地淘汰那些投机者和冒险者。



网络游戏功能对比表（以下对比均根据游戏的最新版本做出）

游戏名称	传奇	魔力宝贝	精灵	龙族	武魂	大话西游	疯狂坦克	奇迹MU	天使	幻灵游侠
能否建国或者帮会	O	O	X	O	O	O	X	X	O	O
能否自由PK	O	X	X	O	X	X	X	O	X	X
能否培养宠物	O	O	X	X	X	O	X	X	X	O
能否组队	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O
战斗方式（是否踩地雷）	X	X	X	X	X	O	X	X	X	O
能否人与人交易	O	O	O	O	X	O	X	O	O	O
职业分类	O	O	X	O	O	O	X	X	O	O
善恶划分	O	X	X	O	O	X	X	O	X	X

游戏市场综合分析

通过前面几个章节可以清晰地看到，2002年单机游戏市场急剧萎缩，网络游戏市场异常繁荣，那么这里真正的原因是什么呢？我们在这里将通过两个个案分析，使大家看到一个清晰的答案。

单机游戏成本核算

这是我们在进行产业报告调查时从某公司得到的一款单机游戏成本核算报表。通过表1，我们可以看出，我们在市场上买到一款49元的游戏，而实际上游戏的出品公司只是以零售价的6折即29.40元批发给经销商的。这29.4元中普通人能想到的物理成本（即表3中列出的单项物理成本）仅仅是其中的一个部分，除此之外还包括固定物理成本、首付版权金、行销费用（占批发总额的8%左右）、管销成本（占批发总额的7%左右，确实值得一试该网产品卖到10000套，那么还要加上1000套的库存，所以物理成本是不能按实际销售量测算的，而需按照生产数量核算，即单项物理成本（表3）的总额6.70元×11000套＋其他物理成本（如表2）4600元。行销费用主要是指广告发行费用。管销费用主要指人员及库存运输等费用。只有当批发总价减去以上这些开支之后，再刨除依行规所给经销商7%的返点和占营业额17%左右的税后，才是这款产品所得到的纯利，即38708.97元。如果以该游戏出品公司1年发行12套产品计算，该年公司利润总额不过46万余元。即使其中有少数产品销量能达到5万以上，全年利润也不过在60、70万元左右。

单机产品成本核算总表（表1）

项目	金额
零售价	49.00
批发价(零售价60%)	29.40
签约保证销售量	10000.00
生产数量	11000.00
销售数量	10000.00
库存数量(生产10%)	1000.00
首付版权金(含15%税)	61250.00
固定成本(版号费)	6000.00
物理成本(见表2、3)总计	78300.00
行销费用	23520.00
管销成本	20580.00
营业额	294000.00
纯利润额(除税和7%返点)	38708.97

其它物理成本（表2）

项目	数量	单价	总价
排版出片	1,200	0.00	2000.00
母盘	2,80	0.00	1600.00
海报	1000	1.00	1000.00
总计			4600.00

单项物理成本（表3）

项目	数量	单价	总价
光盘	2	0.95	1.90
光盘盒	1	0.50	0.50
外盒	1	2.00	2.00
外盒内衬	1	0.80	0.80
手册	1	1.20	1.20
回函卡	1	0.20	0.20
包装、封塑	1	0.10	0.10
其他	0.00	0.00	0.00
总计			6.70

网络游戏成本核算

了解了单机游戏的成本核算之后，我们再来看一看一款平均在线4万人次的网络游戏的赢利情况。网络游戏的成本比较复杂，其中包括了服务器购买费用、缴付电信运营商的费用等。首先，服务器的固定投入如表1。其中数据库服务器每台成本高达30万元，主要是因为所有用户注册资料都储存在该服务器上，并且在登陆游戏时所有用户均需访问该服务器，所以其配置要求相当高，需4块至强CPU，20G内存及数个磁盘阵列。4万人的平均在线量，GAME服务器就至少需要4组共32台服务器，所以加上其它各类服务器构建一个网络游戏一次性购置服务器的总成本为145万。通常一款网络游戏的寿命在2年左右，那么它分摊到每月的服务器成本为6万元左右。

缴付电信运营商的费用主要包括带宽租用费和机架费。以一款网络游戏平均每人每秒传输5K流量计算，4万人的总流量为200兆左右。目前带宽租用费每月为2400元/兆，那么其一个月的带宽租用费即为480000元左右。一般在电信运营商租用带宽在百兆以上的，可以免费租用机架，所以机架费在此忽略不记。

我们再来看一下它的收入来源，也就是通常所说的客户端和计费卡的销售。客户端的毛利为8.374元/套（见表3），因为目前许多网络游戏的运营商在销售客户端的同时也大批赠送客户端光盘，所以客户端的销售利润基本可以忽略不记，因而网络游戏运营商的主要利润来源就是计费卡的销售。我们以月费卡为例（见表4），一张月费卡的毛利润为7.26元/张，以一款平均在线人数为4万人的网络游戏来说，

它每月销售点卡的收益为876000元。下面，我们来计算一下它的月均毛利润，即为：月点卡销售收益－（月均服务器成本＋带宽月租费）＝336000元。其全年收益为4032000元。即使扣除付给开发商总收益1/3左右的运营版权金和100万元左右的市场营销费用（如广告等）全年收益也在160万以上。

服务器（含需用软件）成本核算(表1)		
GAME服务器组成	8	台/组
GAME服务器人数	5000	人/组
GAME服务器成本	90000	元/组
数据库服务器组成	2	台
数据库服务器人数	100000	人/台
数据库服务器成本	300000	元/台
FTP服务器组成	1	台
FTP服务器人数	1000	人/台
FTP服务器成本	20000	元/台
WEB服务器组成	4	台
WEB服务器人数	1000	人/台
WEB服务器成本	20000	元
EMAIL服务器组成	1	台
EMAIL服务器人数	2000	人/台
EMAIL服务器成本	20000	元/台
防火墙	10000	元/台
服务器总成本	1450000	元/4万人

带宽（表2）		
频宽	0.005	兆/秒/人
带宽费用	2400	元/兆/月
机架费用	600	元/台

客户端（表3）		
所附时长	100	小时/套
所附时长成本	1.876元	
零售价格	25	元/套
生产成本	6	元/套
批发价格	16.25	元/套
销售毛利	8.374	元/套

月费卡（表4）		
所附时长	1	月/张
零售价格	30	元/张
生产成本	0.6	元/张
批发价格	22.5	元/张
销售毛利	21.9	元/张

由以上这两个案例可以看出，网络游戏的经营相对于单机游戏经营而言的的确确是高投入高产出的。对于网络游戏的这个个案分析我们是采取很保守的态度进行计算的。目前，很多网络游戏运营商都采取了和电信运营商和服务器经销商进行战略合作的经营模式，其成本投入是远远低于这个数据的。另外，在盈利模式上，游戏经销商还能够拿到电信分成等收益，而且如果采用即时的点卡收费，其收益更将远远高于我们的估算。在差距显著的收益面前，2002年网络游戏业蓬勃发展而单机游戏市场却在渐渐地萎缩。

但是我们仍然想问，在开发厂商（主要是韩国开发商）、电信部门和运营商三者间，是谁分到了这份收益中更大的份额呢？

关于单机和网络游戏用户的调查

在了解了单机游戏与网络游戏赢利模式之后，我们会发现这二者真的很难比较。那么，是不是只有网络游戏才真的符合这个产业的发展规律而单机游戏就注定要萎缩下去呢？

2002年中国游戏市场发生了重大的变革，与一般的电脑游戏相比，网络游戏具有信息双向交流、速度快、不受空间限制等优势，从根本上提高了游戏的互动性、仿真性和竞技性，使游戏玩家在虚拟世界里可以发挥现实世界无法展现的潜能，改变了单机版游戏固定、呆板、与机器对话的状况。因此，网络游戏在近几年里异军突起并以惊人的速度蚕食着单机版游戏的领土，并且成为网络业三大（网上金融、网上教育和网络游戏）赢利且利润优厚的领域之一。那么我们会问：到底有多少人，把多少的时间花在网络游戏上呢？又有多少人把时间花在单机游戏上呢？我们就此通过本刊在全国各地的信息员对北京、杭州、青岛、郑州、武汉、沈阳、呼和浩特等城市的电脑游戏玩家进行了一个简单的抽样调查（注：调查范围不包括《反恐精英》和《暗黑破坏神 II》等游戏）。

本次调查收回有效问卷290份。其中包括玩家和本刊读者，年龄范围在16~24岁之间。在本次调查中：

●只玩单机游戏的有132人（其中女性6人），占总人数的45.5%，其中大学本科以上学历者占75.5%。这些人大多接触电脑游戏时间较长，普遍反映玩网络游戏浪费时间，消耗金钱。且目前国内的网络游戏制作水平低下，与单机游戏相比缺乏内涵。

●只玩网络游戏的76人（其中女性4人），占总人数的26.2%，其中51人为中学生，他们有的接触电脑游戏时间不长，有的则是从网络游戏开始玩电脑游戏的。他们选择网络游戏的理由是网络游戏具有单机游戏无法提供的互动性和交流。

●在单机和网络游戏上消耗时间接近有82人（其中女性0人），占总人数的28.3%，这一群体的玩家覆盖整个年龄段，他们普遍的观点是无论网络游戏还是单机游戏，只玩经典的。有的玩家表示，他在同时期待《仙剑奇侠传二》和《轩辕剑Online》，对于他们来说，游戏本身的品质才是选择的唯一理由。

调查显示，虽然网络游戏呈铺天盖地之势，但是在短期之内还不能取代单机游戏。单机游戏经过了长时间的发展已经形成十分成熟的整体模式和丰富的游戏类型，而网络游戏模式单一，大同小异。在网络游戏的运作和服务上，外挂以及私服等问题尚亟待解决，这需要在摸索中逐步完善。智冠科技总经理王俊博曾说过，虽然他看好网上游戏市场潜力，但仍想尽办法为单机游戏创造附加值。单机游戏不会消失，重点是要抓住玩家口味。由于玩家多多少少都希望游戏能够上网互动，因此，加入联网功能的半实时网络单机游戏，将是单机游戏另一条生路。

2002年度游戏行业事件

●石器年兽销售引发混乱事件

2月9日“华义”在5大城市以168元的价格首卖《石器时代2.5——延年益兽包》。在北京将由北京连邦软件股份有限公司代销1000套。自2月8日晚10时起，便有顾客在市场外等候，到了9日上午9时，门前已经聚集了两三千人，不久销售现场出现秩序混乱的情况，下午3时许，在民警们的指挥之下，顾客开始排队，事态趋向平静。下午4时，聚集的人群已基本散去。

●精灵删除10万帐号，网络游戏中的法律问题浮出水面

10月16日，针对《精灵》游戏中普遍存在的作弊现象，网易“不惜血本删除10万作弊者”，此事惊动了广东上海两地的消协、工商等有关部门，一些游戏玩家甚至要动用法律武器捍卫自己的权利。网易的此次行动是迄今为止网络游戏界中规模最大、措施最严厉的惩罚行动。

●《传奇》出现私人服务器，网络游戏也有盗版问题

2002年9月底，《传奇》英文服务器端公开出现在中国。2002年10月3日，盛大作出反应发表“中韩联手打击侵权，正告不良居心者勿越雷池”的公告。2002年10月7日，《传奇》私人服务器已经扩散到全国各地了。《传奇》官方服务器在线人数一度减少。韩国方面已经提请警方介入，并拟通过外交手段要求中国警方予以积极配合，制止任何基于该程序的侵权服务器在中国的出现。

●电信成立网络游戏部门

9月9日，上海热线推出游戏中心，旨在利用电信的丰富资源为网络游戏和整个行业提供专项服务。同样，在此之前也有四川天府热线、广州光大等电信企业开放相应的游戏服务。它们包括：为网络游戏代理厂商提供服务器、机房和维护；提供ICP认证；将各种网络服务同游戏推广和宣传绑定，从而为自己产生巨大的商业利润。

●风雷时代成立游戏学校

年初，风雷时代刚刚成立时，公司就并购了加拿大的高科技互动艺术学院，一方面作为打入欧美游戏市场的渠道，一方面为日后在中国能够整合出有一定规模和实力的游戏学校打基础。10月份，学校的筹备工作进入后期阶段，全面招生正式开始。学院首先在上海开设培训班，在南京、北京等地也在进行同高等院校的合作洽谈。目前，风雷时代和上海托普学院合作开办的游戏学校已经开始运作。

游戏企业整体分析

2002年内地游戏工作室及制作公司的调查

在中国内地游戏产业发展的初期，游戏制作大多数以工作室的形式而存在着，经过几年的发展，一些知名的游戏工作室如逆火、尚洋、前导、火狐狸已经纷纷淡出了我们的视线，而更多的制作公司则为这个产业注入了新的活力，也为游戏制作走向规模化、市场化带来了新的启示。在2002年，目标软件和金山西山居是少数两个能够在游戏制作领域内依然保持自身产品特色和制作理念的制作公司，也均在2002下半年开始转向网络游戏的制作。从内地游戏制作整体规模来讲，2002年比上一年度有所壮大，但开发类型相对比较单一，其中网络游戏成为了多数制作公司的主导。有些老牌制作公司及工作室也已经开始在手机、PDA游戏制作领域进行尝试。

工作室或制作公司名称	所属公司名称	城市所在地	工作室主要负责人名称	制作人员数目	联系电话	2002年完成制作的游戏及正在开发中的游戏名称
网易游戏组	网易	广州	詹钟晖	25	020-85529311	《大话西游Ⅱ》及资料片（网络游戏）
祖龙工作室	欢乐亿派	北京	王彤彦	27	010-62658381	《大秦悍将》、《抗日——血战上海滩》（开发中）
世纪雷神	世纪雷神	北京	尹力	10人	010-62115700	足球经理类网络游戏（开发中）
侠客行制作组	侠客行公司	北京	董晓阳	30人	010-84885518	《侠客行》网络游戏、《水浒传》网络游戏（开发中）
风潮工作室	乐乐科技	北京	王鹏	15人	010-68710435	《霸业》（网络游戏）
八爪鱼工作室	数码仙境娱乐科技	北京	王欣	15人	010-82842969	《天下第一刀》网络游戏（开发中）
卓越数码	卓越数码科技有限公司	广东东莞	王华逵	55人	0769-7793551	《不灭传说》、《新西游记》，正在制作中的游戏有3款
创意鹰翔	创意鹰翔	北京	林广利	12人	010-68706385	《碧雪晴天》、《冰雪传奇》、《碧雪晴天ONLINE》（开发中）
猛犸工作室	猛犸科技有限公司	天津	李辉	15人	022-23080516	已不进行PC游戏开发，转向掌上电脑及手机游戏开发
明日工作室	英业达集团	南京、上海	温世义	130人（南京）、40人（上海）	021-62831866	《天机》（即时战略游戏）、《虚拟人生3》（开发中）、手机及PDA游戏等
西山居	金山软件股份公司	珠海	裘新	45人	0756-3335688	《剑侠情缘3》、《剑侠情缘网络版》《天王》、《中关村启示录（均在开发中）
目标工作室	目标软件公司	北京	张淳	50人	010-88469067	《秦殇》、《天骄——秦殇世界》（网络游戏）、《秦殇前传》（开发中）、《傲世三国2》（开发中）
北京线线通科技开发公司	北京线线通科技开发公司	北京	余雪松 等	15人	010-68432713	《奇域》（网络游戏），《虫虫世界》（网络游戏）
苏州蜗牛	苏州蜗牛电子有限公司	苏州	李永志 等	39人	0512-62526523	《强盗与富商》、《航海世纪》（网络游戏开发中）
思普软件	成都思普电脑	成都	徐伟	22人	028-85536427	《水晶之魂》、《新隋唐演义》、《康熙传奇》（暂定名ARPG，增加局域网功能，开发中）
像素软件科技开发公司	像素软件科技开发公司	北京	刘坤	9人	010-64749399	《刀剑封魔录》、《刀剑封魔录外传》（预计开发）
天晴数码游戏小组	天晴数码公司	福州	张三丰	60人	0591-7525274	《幻灵游侠之宠爱一生》、《征服》（即时战斗网络游戏，开发中）

表1：2002年国内现有游戏代理、制作、发行企业数量

这次我们收集到的资料显示，我国2002年游戏企业达到了132家，比去年增加了54家。这和网络游戏的崛起不无关系，但另一方面，和2001年相比，许多一年只代理或制作一、两款游戏的企业，今年都没有任何作为，但是依然作为一个经济实体而存在。2002年有游戏制作能力的企业比去年多出了25家，达到了62家，这和众多港澳台地区企业注资成立公司不无关系。

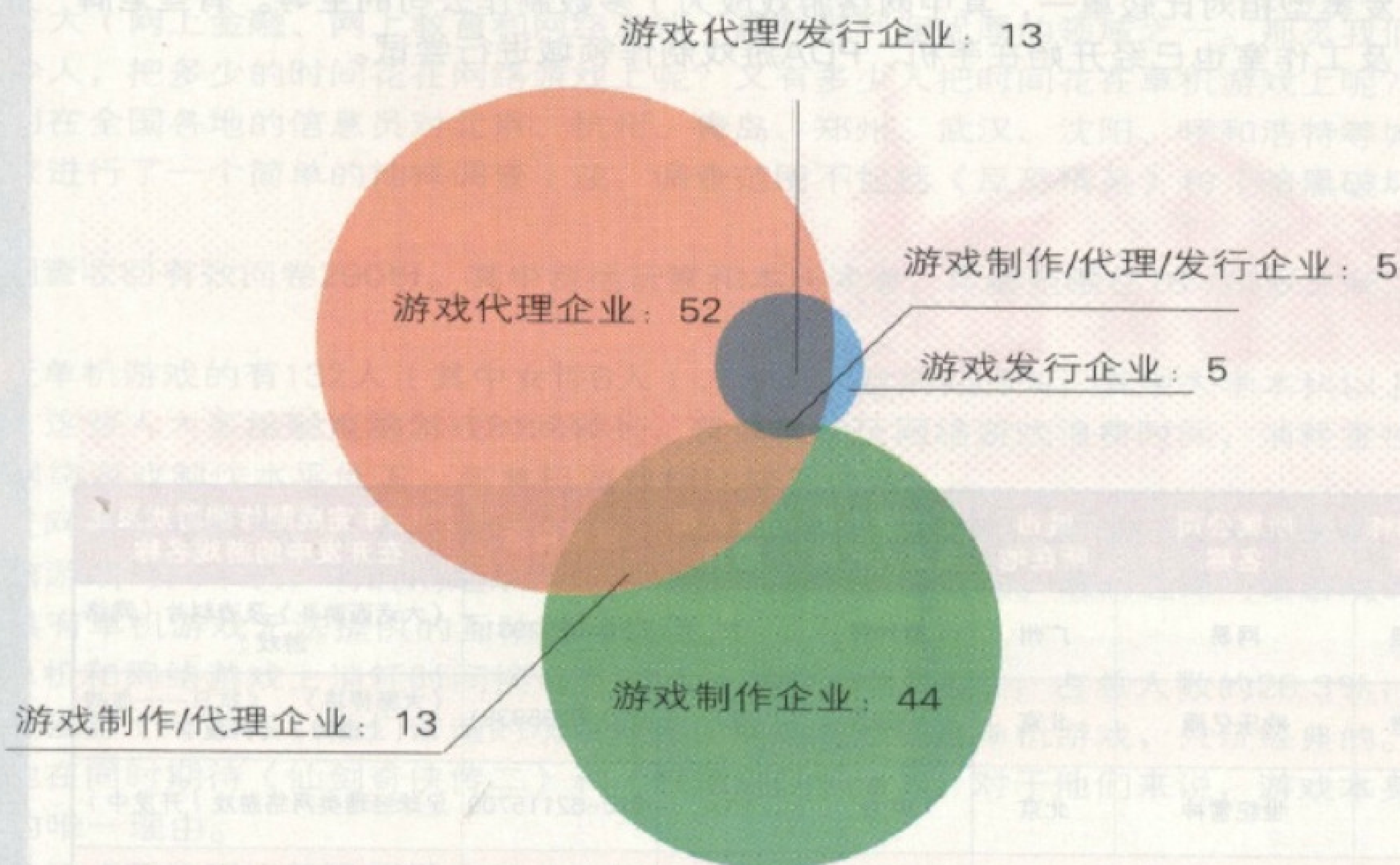
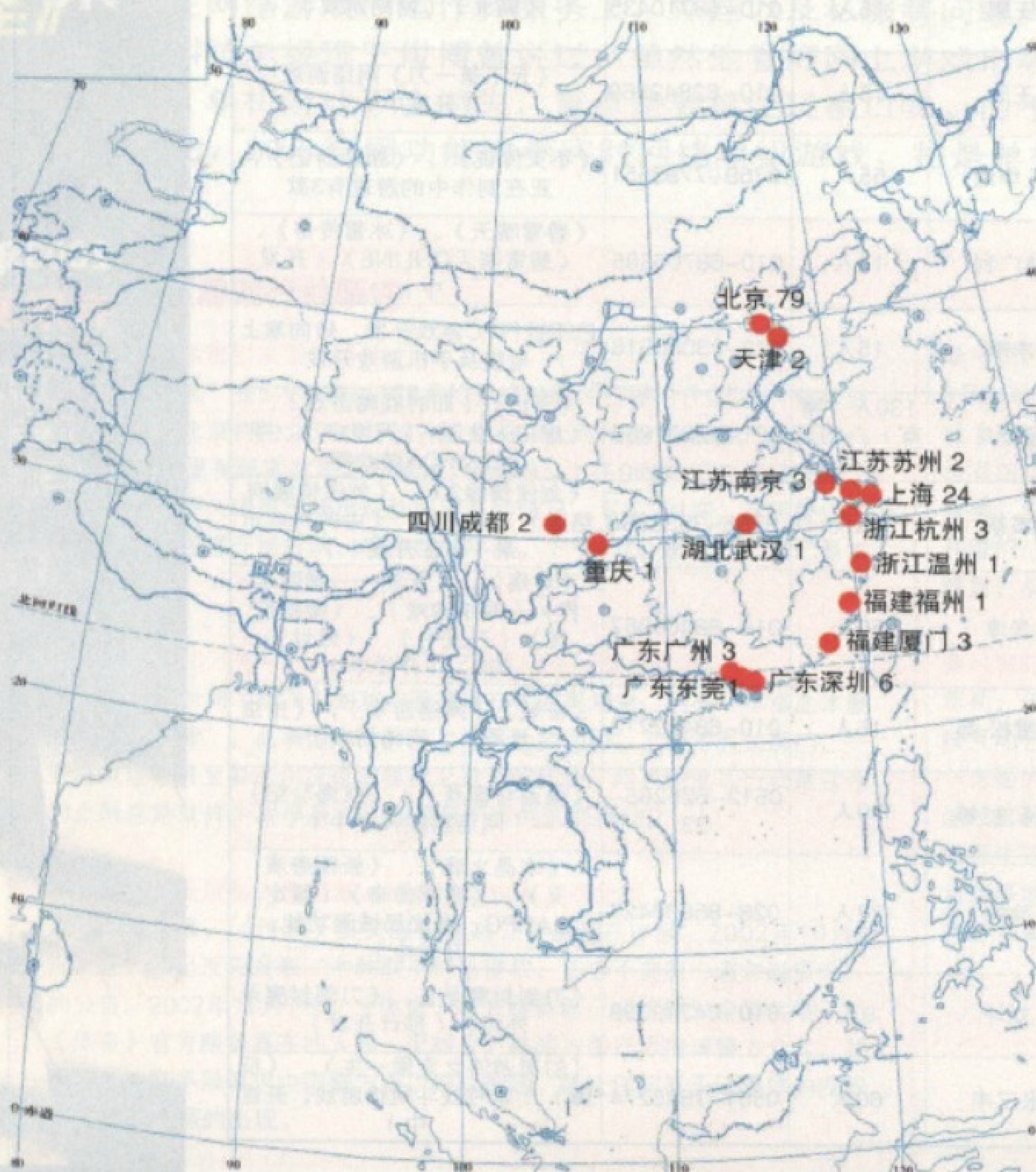


表2：2002年中国内地现有游戏企业地域分布状况



从企业分布上可以看到游戏企业开始更多出现在更多的省份和地区，也可以从另一个侧面反映出中国游戏行业的发展步伐。北京作为全国的政治、文化和IT业发展中心，依然集中了最大多数的游戏企业，而上海地区的游戏业则发展异常迅猛，从2001年的6家增加到24家。

游戏行业群体分析

中国游戏从业人员浅析

无论任何行业，其构成中最最重要的都是人，游戏行业自然不能例外。那么构成游戏这个行业的群体是怎样的呢？年轻人如果想投身这个行业，该了解些什么呢？我们将结合2002年中国游戏行业的现状，对此作一浅析。

●程序员/软件工程师（Progammer/Software engineer）

电脑代码是所有游戏的骨干。软件工程的一切依靠都将浓缩为对代码的要求：3D引擎、即时动态引擎、AI等。一个好的软件工程师的任务，就是用手头最好的工具，让所有的软件组成以尽可能高的速率正常运转。作为软件工程师，你必须掌握C语言和C++，汇编语言也是一项需要掌握的技能。对Windows环境的了解以及对Direct X的掌握，是对程序员的基本要求。

目前我国游戏行业中有一批非常优秀的程序员。他们不乏才华、技术严谨且具有自己强烈的人格魅力，目前这些人都集中在有限的几家游戏制作企业中，并且大都已经进入了管理层。还有一些年轻的程序员，他们受过大学教育，仅仅是为了热爱游戏而来到这个行业，但是为数很少。另外的程序员普遍水平则低于其他软件开发企业的人员，否则他们也不会在收入低得多的游戏企业里工作。至于中国游戏企业里是否存在软件工程师，我们持保留态度。2002年这一现状无疑没有发生任何改变。

●美工/艺术总监（Graphic Artist/Art director）

你在游戏中所见的一切，都是拜美工人员所赐：公司商标、过场、片头动画……而它们不过是冰山一角。美工的职责是用视觉效果表达游戏设计师想要传递的信息，因此，他们必须极度敏感，才华洋溢。就好像程序员一样，美工也必须有两把刷子。其最终发展目标多半是3D建模、动画或材质设计。因此，在技能上要求美工人员掌握一些必须的绘画/制图软件。比如Blender、3D Studio Max、Softimage、Alias/Wavefront、Lightscape，当然，还有Photoshop。

目前中国游戏制作企业中的美工人员的普遍素质状态与程序员相差不远。他们大都是从专业的美术院校毕业的，有高中以上学历。由于国内目前尚没有专业的游戏美术专业（电脑美术专业的毕业生是否合格也值得怀疑），再加上大多数游戏制作企业无法为美工提供足够磨练并施展其才华的基础，所以在工作几年之后人才往往会流失到其他行业中。

●游戏设计师（Game Designer）

游戏设计师的脑中并非永远充满了引以为傲的构想和创意。首先，设计师必须用几张纸描画出简单的游戏构想，指出其原创之处何在，并强调其独特的卖点（USP，Unique Selling Point）。一旦这些称为设计分析的东西被认可，那么你的工作现在才开始繁重起来。设计师必须将游戏中的每一个细节：角色设计、操作界面、控制方式和游戏关卡等作一一的详解。在制作过程中，这一文档还会不断更新，包括设计构思的技术瓶颈和测试结果。对他们来说，态度认真、富有耐心，能够将讯息清楚地表达给队伍里的美工和程序员，这才是一个称职的设计师所必须具备的品德。对设计师来说，他们是疯狂的玩家，但其中绝对没有什么太大的乐趣可言。你必须见多识广，了解从3D环境建模到计算机语言在内的各种知识。谁也没法保证，哪天在进行创作的时候，你会需要一定的量子力学、天文和纳米技术知识。

在中国，这个职业又被称作游戏策划。在国内这个职业的从事者同样不是科班出身。游戏设计师应该是整款游戏开发的总导演，但是在国内的某些游戏制作单位，担当这个角色的人却是被程序员和美工呼来唤去和经常被批评不懂游戏和异想天开的人。“仙剑之父”姚壮宪曾经说过，他培养游戏设计师只能靠师傅带徒弟的方式，用几年的时间才能培养出一个出色的设计师。国内还有一类设计师是由骨灰级的玩家兼撰稿人转型而来的，比如著名的《傲世三国》的策划老赵就是这样的人。一款策略游戏的文字量差不多是上百万字，而且条理性要求非常高。

●项目经理/制作人（Project Manager/producer）

他要同时和时间与金钱做斗争，这份工作的危险性不啻于从飞机上跳下来，在半空中用针线织出一项足以保命的降落伞。项目经理的真正挑战在于充分调整各人的任务，使大家各尽所能。一个好的制作人应该明白什么是重要的，而什么不是，并据此来规划整个团队。沟通技能对他来说极度重要：最终，是制作人来决定把谁作为供奉的祭品，牺牲给能带来更大利益的上帝。另一方面，他也有这样的觉悟，一旦项目拖期或者超出预算，砍人则将难以避免。

目标的总经理张淳、西山居的副总经理裘新以及是总经理董波就是典型的项目经理/制作人。项目经理或制作人是负责开发项目的负责人。他们有些脱胎于技术人员，但是实际上他们不一定要懂游戏的具体技术，他们负责协调开发部门的几个项目的协调和游戏开发的大方向。由于产业的幼稚和发育不良，所以在国内的游戏制作企业中的总经理通常就担当了这样的角色。而

在代理公司，项目经理是决定一款游戏是否能宣传好和销售好的关键性人物。而且在其中真正具备“经理”素质和头脑的人并不多。

●音乐（Musician）

游戏的载体变为CD-ROM后，大量的数据空间便成为高质量音轨的产床。音乐的职能在于为游戏增添亮色，而事实上，以往从电脑扬声器里发出的单调MIDI也的确叫人不能忍受。使用诸如Direct Music Producer这样的软件，游戏中每一个角色才能有各自的主旋律。

中国有音乐制作师么？我们只知道一个人，那就是在西山居身兼项目经理的罗晓音，他可算是一个真正的游戏音乐制作师吧。音乐重要么？这问题就好像在问：炒菜的盐真的很重要么？我们所知道的只是DOOM和《仙剑奇侠传》的音乐师，从游戏制作的开始到结束，都和总策划师形影不离。

●翻译（Translator）

在游戏日趋国际化时，多语言版本同时在世界各地推出已经成了大作的惯例。为了保证游戏的质量，许多国际开发商都拥有专门的游戏翻译团队，以保证游戏的翻译能达到尽善尽美，不至于损害自己公司的品牌形象。

在我国的游戏企业中也有优秀的专业翻译人才，他们的翻译水准达到了国际水平。但是也有不少公司仅仅去委托翻译公司或者干脆雇佣一两个外语专业的学生去做这一切。我还听说过市场公关人员兼职翻译工作的，你信么？

●游戏测试员（Game Tester）

玩游戏还能拿薪水，听起来的确很诱人。但职业测试人员的工作要苦上很多。不管是什么游戏，测试人员的角色都是至关重要的。他是除了开发团队外第一个接触游戏的人，同时他的意见，也将左右整个制作组两年多辛苦劳作的成果。在Alpha版本中，测试人员检查游戏基本要素，查找BUG，测试多人模式和各个关卡。到了Beta版本，检测将转向多边形的贴图等细节问题上。测试人员需要的是有条理的安排，它是一份不折不扣的工作。

在国内，除了可靠的游戏玩家之外，游戏媒体的资深编辑和资深作者也会被游戏公司邀请去做测试。这是个严谨刻板的工作，需要高度的敬业精神。目前国内没有这方面的专业人员。



●市场和公关（Marketing and PR）

市场部的工作就是联系公众，并将成百万份游戏卖出去。公共关系部则负责若干份媒体对游戏的关注，给记者送游戏，并希望能借此得到两句美言。鉴于公司的规模，通常市场和公关部人员都不多，有时甚至只有一个人。担任这份工作最重要的是要有高超的沟通技巧，无论是通过传真、电话、E-mail还是面对面，你都必须游刃有余。此外，假如你写得一手好通稿，那么得到媒体青睐和照顾的机会将会更大。

就通稿而言，以编辑的眼光来看，目前很少有合格的。但问题的关键不在于我们的市场人员不合格，而是他们受到公司太多制约，不能说自己游戏产品一句坏话——中性的话也不行。而且到头来稍微好一些的媒体，大都不喜欢用通稿。中国的游戏市场人员和公关人员有许多都不懂游戏，他们擅长和媒体交朋友——这也算是有中国特色的游戏公关吧！

●媒体记者（Journalist）

对于记者的评价，总是有这么一套陈词滥调：他们干的是自己感兴趣的工作，报酬也算不错。但事实上，没有人敢相信一个记者从E3展会上刚赶回来时，会有多么疲惫不堪。记者的压力有很多，截稿是其中最致命的。评论文章写起来耗时费力，游戏多得难以计数，而你又根本没有去玩的时间。在大多数记者选择了自由职业的现在，专职记者是不是还能承受工作的压力？另一方面，对记者来说，他们需要写得又快又好，缺一不可。你需要有清醒的头脑、优美的文笔、随时可以上工的机动性、以及用来和外界接触的良好沟通能力。

对于记者的要求，其实在各个国家各个行业里都是一样的。但是和其他行业的编辑记者相比，国内游戏媒体记者和编辑的专业水平还很不够，但同时他们也像这个行业中的其他许多人一样，颇富个性。国内游戏媒体的从业者当中优秀的人才并不多，近两年来这个职业同样面临着后继乏人的状态。

●零售商（Retailer）

这或许是不起眼的一环，但依然是重要的一环。分销渠道与以往不同，现在的销售已经不再局限于专门为玩家服务的游戏用品商店了。小型零售商依靠个人的服务优势争取客源，而大型的销售点则依靠价格占优。作为一个零售商，你需要明晰产业动向，了解公众喜好，知道什么时候哪些游戏该上市了，而什么时候哪些旧货可以处理。你必须对游戏市场的金融和财政规律有所了解，并熟悉多种不同的商业模式。

零售商是这个行业中与玩家接触最多的人，但国内的零售商中很难谈上有什么服务可言。卖软件、卖杂志或者是卖蔬菜，对他们而言推销方式差不多，个别零售商也会同时卖一些伪正版产品。另一方面，零售商对于游戏的敏感度却超过了许多从业者，因为他们站在这个行业的最基层，是玩家的声音的最直接受众群。

你梦想成为的，又是哪一种游戏人呢？

2002年媒体编辑联合评奖



评选目的

在今年的产业报告中，编辑部首次尝试以联合评奖的方式对2002年中国游戏产业作一个总结。由于是首次进行这样的评选，所以我们联系到了游戏业内10家专业平面媒体和网络媒体的29位资深编辑一同参与了这次评奖。联合只是一种形式：针对读者提出我们的观点，带动读者的思考，希望给产业的良性发展以推动作用才是我们的本意。



评选方式

得到评选邀请的编辑，在得到本人所在媒体单位认可的条件下填写由本刊提供的调查表。调查表要求参与评选的编辑必须以个人意愿而非其所在媒体的意见进行投票评选。调查表中包含所设立奖项及本刊所提供的备选名单，如不愿选择备选名单中所设项目，还可以选择自己所希望填写的内容。所设奖项均为单选，评选者必须选择唯一答案并针对自己的选择简述理由。



奖项设立

本次评选共设立5个奖项：

2002年年度最成功的游戏公司：截止到2002年底之前在中国大陆地区正式注册的游戏公司中最成功的公司。

2002年年度游戏风云人物：在2002年对中国游戏行业产生很大影响、叱咤一时的人物或者新闻焦点人物。

2002年年度最佳电脑游戏（仅限大陆地区正式发行的单机作品）：在2002年度在大陆正式发行的电脑游戏中最成功的作品。

2002年年度最佳本土原创作品：2002年由中国内地游戏开发单位制作并在国内正式发行的最优秀产品。

2002年年度优秀创新奖：游戏行业，本就应是一个创新的行业，中国游戏业所欠缺的恰恰是创新的思路和出位的举动。无论是新的经营模式、新的宣传手法、新晋公司、新的游戏类型，都可以算做是2002年游戏业界的创新，也都可以体现出创新的精神。



票选结果

2002年度最成功的游戏公司称号获得者：上海盛大网络发展有限公司

获得票数：13票

获奖理由：它的名字与《传奇》一同成为中国游戏发展史上的独特符号。

编辑点评：

King评盛大：给游戏产业带来了真正的利润。

纯银评盛大：从瓜分市场到开拓市场，盛大走在了任何一家游戏公司的前面。

Walket评盛大：盛大的成功绝非仅仅是一家公司的成功，它将会对未来几年的中国电脑游戏行业产生持久而深远的影响。



2002年度游戏风云人物称号获得者：陈天桥

获得票数：11票

获奖理由：成功地运营网络游戏《传奇》，同时使盛大成为网络游戏公司之翘楚。

编辑点评：

硅谷动力游戏频道carman评陈天桥：有性格的男人，我非常欣赏他的大局观和做事效率。

大众游戏SALALA弃权：2002年游戏行业尚无重大人物足以影响整个行业走向。





年度最佳电脑游戏称号获得者：《魔兽争霸Ⅲ》（WarCraft Ⅲ）

获得票数：11票

获奖理由：树立了即时战略游戏标准的公司制作的最新一款RTS游戏，使原本已被认为完美的RTS游戏标准又抬高了一尺。

编辑点评：

鬼畜王评《魔兽争霸Ⅲ》：好玩，实在是好玩。

8神经评《魔兽争霸Ⅲ》：我的选择原则是看谁的生命力能更长，在这一点上它毫无疑问地胜出。

cOMMANDO评《魔兽争霸Ⅲ》：我必须承认任何用在新游戏上的所谓创新、努力等等的褒义词汇在一些久负盛名的老游戏面前根本就不堪一击。而且我甚至可以在这里告诉大家2003年或2004年我的选择：DOOMⅢ。



年度最佳原创作品称号获得者：《秦殇》

获得票数：25票

获奖理由：作为一款完全由国内制作单位开发并在2002年E3大展上展出的作品，它具有成为国际化作品的素质。

编辑点评：

硅谷动力游戏频道carman评《秦殇》：这款游戏是我在今年唯一打穿的pc游戏。

堕天评《秦殇》：参加了今年的E3大展，并受到了国外多家游戏专业媒体的好评，其发展理念及运营模式为国产游戏今后的发展方向提供一个可行的参考。

张然评《秦殇》：作为GAMESPOT编辑来说，这款游戏是唯一被我们放在美国网站上进行宣传的中国游戏。



年度优秀创新奖称号获得者：《轩辕剑肆》和《三国群侠传》所采用的俄罗斯光盘加密技术

获得票数：7票

获奖理由：成功遏止了单机游戏的盗版，迄今为止市场上依然没有该两款游戏的完美破解版，为单机游戏代理公司带来信心和丰厚利润。

编辑点评：

鬼畜王评俄罗斯光盘加密技术：我买了正版，而且很长一段时间内没有人拿着便宜盗版到我眼前显摆，所以我很开心。



编辑就此次评奖的个人看法

本来我们想就这次评选再表达一些观点，但是，听了这些资深编辑们的看法，我们认为已经没有必要再就此说更多的了。

天丝：这个评选显然希望通过一些事实来说明产业和媒体本身正有意改变这种不正常的现状，准备将中国游戏产业的整体发展纳入良性循环的正轨。不过因产业和媒体本身还有很多结构性的掣肘因素，这样的评选如果不能做到长期和公正，那么也仅仅只是灸及皮毛，流于过程，并不会产生太多实际的反思和探讨启示效果。

纯银：对2002年来说，网络游戏的火爆无疑是最值得瞩目的事件，也是最值得写入中国网络游戏发展史的事件。但缺乏规范和自律的盲目引进、愚蠢的甚至是疯狂的炒作、大量缺乏自制力的中学生进入游戏、以及对单调乏味的韩国产品的过度依赖可以算作是开了个坏头，它们所造成的不良影响或许将持续到2004年才能初步解决。国内的网络游戏市场一团乱麻却是方兴未艾，但国内的网络游戏环境可以说污七八糟，一片光怪陆离的混沌。

SALALA：游戏行业作为以"娱乐"为目的的一个行业，它的发展应该与整个社会大环境结合在一起，而且行业内人士也务必要紧密联合。作为行业中的一个重要环节，游戏媒体有责任和义务推动行业前进，年度评选应以加大社会影响力为目标。

堕天：2002年的中国游戏界大大小小发生了很多事件，有许多事件的发生更是对整个中国游戏产业产生了深远影响，仅从几个年度最佳、最优秀的奖项评选是不可能完全涵盖的。但对于这些事件，圈内人大多在观望，圈外的玩家读者更是有如雾里看花，通过这样的评选多少能让大家看得明白点，因此评总比不评好，选肯定比不选强。

网易游戏常淘：我们只是认真地投上自己的一票，但真正最有效的投票应该来自于广大的玩家们。

媒体编辑联合评选参选人名单（排名不分先后）：

纯银、鬼畜王、八神经、堕天、张然、李大嘴、水行风、天丝、Walker、蓝星、天堂鸟、云起、杨勇、战神、幻火、carmen、美丽人生、suki、田震、答迪、古留根尾·我我神、Cross、辰烽、Littlewing、cOMMANDO、生铁。

总述













每次做所谓的产业报告，我们年轻的编辑记者们都好像被蜕了一层皮。看着镜子里浮肿的眼睛，有时真觉得恍惚间经历了一番梦幻。去年做产业报告的日子仿佛还只是几天前的事，但是再回首，我们的游戏产业已不再是昨日的模样。

就在2002年，网络游戏为整个中国游戏产业带来了近10亿元的销售额，这对于任何一个行业而言都不是一个小数目。虽然社会舆论和主流媒体很不习惯将他们用来盯紧房产、家电和传统IT业的目光移过来审视这个“不入流”的行业。但是他们又确实没法不去关注它。它牵扯到了太多人的利益——韩国游戏业、中国本土游戏业、门户网站、以中国电信为首的IDC服务提供者、包括Sun、IBM、英特尔、方正和联想在内的服务器销售商以及众多的出版物渠道商乃至于近74万投身于网络游戏之中的网民们……

一切正如国家信息化测评中心常务副主任姜奇平所说：“数字娱乐业已经被某些厂商认为：将是整个电脑、电器、电信产业的出路！……”

另一方面，单机游戏市场却萎缩严重。去年仅台湾省单机游戏市场就萎缩了近3成，而大陆地区更为严重。2001年单机游戏销售额达到1.5亿到2亿，2002年底游戏市场销售总额达到了10亿元人民币，其中网络游戏占到9.5亿，而单机游戏只有0.5亿，比2001年缩水近150%-200%。

在这里可以举个例子。2001年推出的《轩辕剑Ⅲ——天之痕》在有盗版的情况下头2个月销售了15万套以上，而2002年的《轩辕剑肆》在采用了新型防盗版技术后，在头2个月没有盗版的情况下只销售了12万套。这样热门的游戏尚且如此，更不要说其它游戏了。网络游戏业的过度膨胀，使得中国游戏行业有限的开发人才和开发能源被消耗、产业构成被打乱。网络游戏的确杜绝了盗版，可单机游戏却受到了网络游戏和盗版游戏的双重冲击——这真是件值得讽刺的事。当然，你也许会说这样静止地比较是没有意义的，因为如果盗版完全被杜绝了，那么整个国产游戏行业的市场总规模起码要达到20亿人民币——可惜，历史不能假设。

在2003年，中国的网络游戏产业将遭遇真正严酷的斗争，许多人的钱花掉了，洗牌即将重新开始。如果要对2003年的中国游戏产业说一句话，那就是：前途未卜，不容乐观，革命尚未成功。

这次活动感谢得到大家的支持。我们觉得尤其是您，我们的读者，其次才是各家公司，以及业内的忠实合作伙伴。

由于行业的不健全，由于数据获取的艰难，致使我们的这份报告只能说是尽力去做了。好在做数据统计，重要的不仅是个别数据的绝对精确，而在于宏观上是否能体现出一种发展趋势。

我们去做了，而且将继续做下去。P

■本刊记者 古留根尾·我我神

截稿时刚得到的消息，寰宇之星已经确定在2003年春节前推出几款重头游戏。《仙剑奇侠传二》标准版容量为3CD，售价69元；全国限量发行8000套的《仙剑奇侠传二》珠联璧合版包含3CD，另外赠送1张原声CD、玉佩一双及资料设定集，售价129元；《仙剑奇侠传二》设定集则包括一张资料设定CD，以及完全攻略一本，售价25元。此外，《圣女之歌II——撒雷母天使》也将于该时间段上市，随5CD游戏赠送手机吊坠，零售价69元。《三国群英传IV》则分普通版和豪华版两种。除2CD游戏外，普通版还赠送手机吊坠；全国限量发行5 000套的豪华版则附送一张音乐原声CD，以及青龙偃月刀模型。两种版本的《三国群英传IV》售价分别为69元及99元。

托普风雷CIA互动艺术培训，认证班

在一个月不到的时间内，托普风雷CIA互动艺术培训认证班招生工作就达到了高潮。目前，一个班的学生已招满，正在进行第2个班的招生。风雷时代联合上海托普学院引进国外先进的互动艺术教学力量，旨在培养优秀的游戏人才。本次招生工作已接近尾声，各项准备工作也全部就位。如欲查询详情请致电（021）68542745，招生地址为上海浦东源深路1161弄158号601室。也可至http://etop.topgroup.com/study/study.htm进行查询。

《三国演义ONLINE》美状元发榜

历时一个半月后，《三国演义ONLINE》美状元选举活动终于揭晓。本次活动共收到女玩家有效参赛表格1127份，经过评选筛选出28位风格迥异的女玩家作为侯选人，去角逐最后的5位优胜奖。经过3天的网友票选，最终的投票结果为：

刘　静（3739票）——貂　蝉
仇　婷（2651票）——孙尚香
朴　颖（2018票）——洛　神
吴　芃（1815票）——小　乔
刘　旸（1124票）——大　乔

此外，游龙在线活动小组还在数万名参与网上投票的玩家中进行了抽奖。有3名幸运者获得了和美状元一同游三亚的机会。他们是：梁景林、叶欣和邓萍。没有获得最后奖项的22名入围玩家，也将获得1份奖品。



刘静



仇婷



朴颖

创先软件《苹果派》

因为《新仙剑奇侠传》、《风云》、《笑傲江湖》等游戏而为人们所熟悉的中青旅创先软件，最近同韩国ZESTTURN公司签下了一款名为《苹果派》的游戏。在几乎只知道疯狂产出网络游戏的韩国，《苹果派》据说已成功运营了一年多。具有完善社会系统和丰富职业系统的《苹果派》，经过中青旅创先软件进一步的改良，将在本月进行公开测试。



29元游戏



考虑到绝大部分玩家手中并不宽裕，北京欢乐亿派最近特别推出4款29元特价游戏，分别是第一人称射击游戏《大秦悍将》、即时战略游戏《末日星河》、回合策略角色扮演游戏《黎明之光》和策略模拟经营游戏《妖怪与乡巴佬》。就在《大秦悍将》打入欧美市场，英文版全面上市，美国战网和欧洲战网即将开通之际，欢乐亿派发行29元简装版，也更希望国内玩家能投身战网，与欧美日韩的玩家一决雌雄。

大宇·游戏·手机

大宇在emome推出的“大宇游戏酷”服务，将允许玩家把《轩辕剑》、《仙剑奇侠传》、《大富翁》、《魔力宝贝》和《深邃幻想》等游戏的图片和动画下载到手机上。“大宇游戏酷”支持诺基亚系列的黑白屏幕手机，提供待机画面、屏幕保护程序和图文简讯；彩屏手机则支持索尼爱立信T68/T68i手机，提供开机动画和待机画面。在将来，还有可能支持OK WAP i108。只要是使用WAP手机emome的用户，在emome WAP网站上登录后，就可在“图形下载”的“大宇游戏酷”栏目中进行服务申请，下载相应的图片和动画。

《古文明时代》国际中文版上市



作为一款结合国家经营与军事战略的回合制策略游戏，《古文明时代》以“经营”与“征服”为君主的任务。玩家从治理一个小城镇开始，以进行发展为目标。随着世界的进步，你必须占领资源以发展经济和人口；提升民生工业以增加收入和人口；占领军事要塞提高军事力量最终达成统一国家的目标。游戏将在2003年年初上市。

95001117，免费《传奇》充值卡号密码

为答谢玩家，上海盛大网络与合作伙伴联合推出"固定电话用户拨打95001117，索取免费《传奇》充值卡号密码"活动。即日起，在北京、上海等19个城市拨打95001117，即可索取2小时免费传奇充值卡号密码，并可参加传奇问答游戏。电话服务24小时开通，操作方法如下：

拨打95001117

1号键：索取免费传奇充值点卡密码；

2号键：有奖问答送大礼；

3号键：传奇最新咨讯介绍；

4号键：传奇玩家论坛。

本次活动奖项设置：月末1等奖1名，送价值4000元的CDMA手机1部；2等奖2名，送价值1500元MP3播放器1部；3等奖3名，送价值500元的奖品。

《恐惧杀机》与短信游戏

为增加宣传力度，育碧将刚刚上市的动作游戏《恐惧杀机》，以手机版的形式再度推出。只要是中国移动手机用户及上海的中国联通用户，就可发送"UBI"短信至2211，参加名为《拯救世界行动》的手机游戏。玩家有可能赢得17"液晶显示器、GeForce4-4600显卡、15"液晶显示器、《恐惧杀机》简体中文版和电影海报等各种奖品。查询详情请登录www.ubisoft.com.cn或www.2211.com.cn。

《奇域》新内容推出



近日，可乐吧向玩家公布大量《奇域》新开发游戏内容，包括服务器的分组、职业系统的分化、现有特技参数的调整、团队战斗功能实现、物品系统的改进、战斗方式和特技的修正等。新增职业武士能够装备刀剑类武器和重型盔甲，拥有极高的近身作战能力和物理防御力，可作为队伍中的主攻人物。团队战斗中加入了攻城器械：投石车、医疗车、云梯和升降梯。

《圣域》——《科洛斯》第二章

目前，《科洛斯》的最新版本《圣域》全面上线，开辟了数组全新服务器以提供免费测试。这次更新的新版本中，增加了混战服务器、成长性武器、海上旅行系统和物品组合等多种功能，并且新添了任务系统和职业技能。调整过的4个职业加强了平衡性，职业间的配合变得比以前要显著；物品系统允许玩家将装备和特别宝石合成，升级为高级的装备；成长性装备能够同玩家在战斗中一同升级，根据使用情况不同产生特色属性。

光谱、工画堂的《发明工坊》



光谱资讯近期代理了工画堂策略经营游戏的最新作品《发明工坊》，这款游戏将于2003年第1季度发行简体中文版。游戏秉承工画堂一贯的画面路线，结合美少女的人物设定来增强创造发明带来的买卖乐趣。由玩家扮演的美少女发明家娜诺卡，在市民的期待下，有一年的时间来重现蓝海之都逝去的荣光。玩家将通过发明奇奇怪怪的道具和工艺品，诸如令人垂涎三尺的食物、五花八门的杂货，或赚取暴利的机械等方式，替都市创造商机、为商店提升知名度、增加客源以及收入。累积充裕的资金后，你还可盖一条商店街或海水浴场来创造观光价值，为城市带来繁荣光景。

《Online百战天虫》即将开机测试

发行了《千年》、《红月》、《战场》的亚联游戏，目前继续网络游戏的运营和发行，准备进行新签约游戏《Online百战天虫》的内部测试。

《Online百战天虫》采用回合制模式战斗，玩家有50种以上的物品可选择，利用游戏中的道具打倒对手。游戏支持2到6人同时对战，并且每个人可操纵1到4条虫子。另外，在游戏中，服务器分为初级、中级和高级，玩家可按等级进行对决。

《Online百战天虫》在本月进行公开测试。

【公告板】

北京新天地互动多媒体严正声明

新天地互动多媒体全国代理发行的《四海兄弟》已于2002年10月上市，但在软件市场上出现该软件的伪正版。为了维护广大购买正版软件玩家的利益，新天地互动多媒体特在此发布声明！

伪正版与正版的区别：

1.伪正版的零售价为42元，而正版的售价为69元；

2.正版的包装盒内附送《四海兄弟》彩色大全景地图，而伪正版没有；

3.正版的外包装上有正式电子出版物所带有的"新出音管字"、"电出字"条形码；

4.正版与伪正版在外包装、手册、盘面印刷上有明显区别。





美国艺电有限公司北京办事处关于《FIFA 2003》、《战地1942》、《极品飞车——闪电追踪Ⅱ》的郑重声明

目前市场上销售的《FIFA 2003》、《战地风云1942》、《极品飞车——闪电追踪Ⅱ》，价格分别为60元、60元、50元，均采用DVD盘盒包装。条码均为ISBN 7-900097-06。包装上印有"北京银冠电子出版公司、北京中电博亚科技有限公司、美国艺电版权所有"字样。而《FIFA 2003》、《战地1942》、《极品飞车——闪电追踪Ⅱ》目前并未在国内面市，因此市场上出现的均为盗版产品。特此声明！

晶合时评

■本刊记者 古留根尾·我我神

产品，新产品，很多产品

J·洛及其未婚夫的私人游戏

去年在银幕上和银幕外同时上演罗曼史的詹妮佛·洛佩兹和本·阿尔弗莱克，不久将成为电子游戏的主角。

制作这款名为《詹妮救本》(Jen Saves Ben)游戏的乃是导演凯文·史密斯，为了感谢两人在费城协助合演影片《泽西姑娘》，史密斯自制了这款类似20世纪80年代动作街机游戏献给订婚不久的这一对。

就如同所有简单的游戏作品一样，屏幕上的洛佩兹要一路踢打，找到并救出被锁链绑在仓库里的未婚夫本·阿尔弗莱克。在自己的原声曲带伴奏下，洛佩兹还要面对一个提着激光炮名叫史密斯的恶棍，还有其手下，邪恶机器人马特·达蒙。可惜的是，大多数传媒都对这款用以调侃的游戏置之不理，反而对明星过往的私生活津津乐道。

1小时8块钱，兼职《真·三国无双Ⅲ》



就在前几天，光荣日本站半开玩笑地发布了一则《真·三国无双Ⅲ》即将登录PS2的消息；而现如今，人们才知道那只是光荣探测用户口风的举措。

在光荣英文站点以及其他传媒上，光荣公司均公布了其英文招聘书，征寻文字功底深厚、具有良好语言表达能力，以及丰富游戏经验的玩家，为即将上市的PS2版本《真·三国无双Ⅲ》作测试评估。公司还提到，这份兼职的时薪为每小时8美元。这份低微的薪水足以证明光荣这次并没有在开玩笑。

指环王——魔戒之战！

黑色卷标游戏(Black Label Games)宣布，将在2004年年初推出根据J·R·R·托尔金史诗小说《指环王》改编的即时战略游戏《指环王——魔戒之战》(Lord of the Rings: War of the Rings)。游戏将由制作《魔域帝国》(Battle Realms)的开发小组流体娱乐(Liquid Entertainment)开发。该小组以其成员分别来自暴雪、西林和《帝国时代》开发小组协奏曲闻名。尽管就这个阶段而言，游戏的细节还根本是没影的事，但一如发行商应付传媒那样，黑色卷标信誓旦旦地向玩家保证，无论是单人任务还是多人连线，玩家都能任意投靠正义或邪恶一方，展开不输于小说或电影的庞大战役。也就是说，假如你厌倦了那些整天对着莱古拉斯尖叫的影迷，不妨去扮演一个相貌丑恶的奥克斯……

BioWare动手

有Infogrames雅达利商标的眷顾，BioWare公司和水门娱乐(FloodGate Entertainment)终于开始为《无冬之夜》的未来着想。由于《无冬之夜》极光工具包的强大功能，游戏的便于修改和个性化，已使得玩家制作自己的《无冬之夜》MOD成为另一道风景。在Shadows of Undrentide的制作中，BioWare提供了技术和设计上的支持，而水门娱乐则将极光工具包(Neverwinter Nights Aurora Toolset)的功效发挥到了极致。这种不失为折中方式的合作模式，既解决了原开发者创意不足的问题，也为经济不景气的二线制作公司提供了就业机会。资料片增添了摔跤、初级施法2种技能；神圣之力、乐曲额外记忆和硬骨头3种特技；圣水瓶、催泪粉2种武器；新增翼身女妖斥候职业1种；美杜莎、蛇怪、斯芬克斯和雌性火巨人等怪物，以及多项尚未公布的全新法术。而一旦游戏推出，制作者们紧接着就要将时间投入到第2款资料片的开发中去。它让我越来越相信，推出资料片其实才是厂商用来收回投资的唯一方法。

手机！手机！手机！

电子游戏朝手机屏幕上的和平演变

下次你的手机再次响起，也许并非有人致电，而是提醒你又下载完了一款新的游戏。

手机仅仅作为移动通讯设备的日子已一去不复返了。至少，无线电话开发商们都在致力于其网络的升级，而手机制造商则不断扩展着手机的功能。多方都在寻找新的服务方式，以便使得电话变得更为引人入胜——尤其在针对年轻人的市场上。当然，他们对于将开发所用的几亿美元成本回收上，也需要更为在意。对于这些厂商来说，电子游戏或许能胜任。当电脑游戏和电视游戏还无法完全体现技术的美妙之处前，分析家们认为移动游戏可能是吸引用户尤其是年轻用户的最佳手段。迈克尔·杜赫提——无线领域分析家认为，由于受众习惯了复杂的电子游戏，因此要想用风格简单的手机游戏吸引住他们，必然要冒一定的风险。

即便面对一群不好取悦的顾客，来自IDC的调查报告表明，美国无线玩家的平均增长率依然有10倍不止。这个数字将从2002年的700万，变为2007年的7120万。这一事实促成了越来越多的手机携带者进化为高速网络用户，其数据传输速度将比常规网络快上几十倍。而游戏本身的价格则只有2到15美元，这取决于每月的收取费用，下载的频率以及其他变量。更多的问题在于，许多分析家对手机游戏的增值能力并不十分乐观；同样，虽然商机不少，但要实现真正具有多色彩、可提供丰富多人连线功能的游戏还有待时日；诸如索尼的PS和任天堂的GBA等强大竞争对手的存在，也是这一产业日后顺利发展的障碍之一。



《无尽的任务》，以及手机

索尼在线娱乐宣布，《无尽的任务——英雄的呼唤》(EverQuest: Hero's Call)将作为一款手机游戏在今年登陆QUALCOMM的BREW平台。BREW是目前针对手机游戏制作出的几款优秀平台之一。这款游戏将延续《无尽的任务》一贯的奇幻风格，游戏包括32个地牢和120多种魔法。显而易见，推出多年的《无尽的任务》，随着索尼在线全球活动的频繁，还将在人们的生活中盘踞很长一段时间。当然，对于我们来说这并没有什么紧要。因为步伐总比国外慢一拍的我们，眼下还在苦等《无尽的任务》电脑版的帐号。

你可能感兴趣的和你可能不感兴趣的

独立开发人圆桌会议——娱乐和技术的对决

由车库游戏(Garage Games)和CyPR传媒(CyPR Media)举办的2003年独立开发人圆桌会议，今年的主题是“着眼乐趣，避免技术军备竞赛”。每个月，独立制作者们都会聚集在一起，谈论如何提高独立制作的影响力，就独立制作的重要性等问题发言。圆桌会议一般都在每个月的最后一个星期四于IRC上举行，其服务器为irc.maxgaming.net，频道#garagegames。任何人都可以登录该址，就游戏开发究竟应以娱乐还是技术成分为重，展开从来没有结束，也永远也不会有结果的，无休止的、浪费口舌的、源源不绝的讨论。

文化部长的盗版打击

几天前，由娱乐与休闲软件协会(ELSPA)以及英国唱片工业组织(BPI)联合发起了一次清扫盗版的活动。与巴京、伦敦、奥尔德姆和布莱纳文不同的是，在威尔士加的夫的那次行动中，出现了文化部长奇姆·豪威斯的身影。

尽管这次清扫行动着眼于打击名为脑绿软件(Brain Green Software)的地下组织，在CD、DVD、电子游戏等制品的非法制造上。但文化部长的参与使得屡见不鲜的执法行为变成了富有教育意义的现身说法。在豪威斯部长的讲话中指出，盗版就是偷窃，这再简单明了不过。盗版行业的猖獗对于工业而言，无异是在棺材上钉钉。另一方面，有证据表明，该地下组织往往在盗版之外还从事其他犯罪活动，比如毒品交易、色情出版物的散布，甚至是恐怖主义活动。这倒是提醒了我，也许日后我们再度抨击盗版，违反相关法律和引发刑事案件，倒是不错的罪名。

XBOX插MOD，禁！



《读者文摘》最新消息，当XBOX用户使用安装了MOD芯片的机器连接到XBOX Live上后，机器ID将会读出，随后被添加到封禁列表中。即便是玩家拆除MOD芯片，机器依然无法解禁。据微软称，这是因为公司对这样的用户再也无法保持信任，从而采取的严厉措施。按微软那种典型死脑筋来说，这种在所有产品上都要虚张声势地贴个版权声明标签的做法，可能不久以后也会沦为玩家的耳旁风。

要费厄泼赖，玩家罢买

为了强迫整个游戏业降低产品价格，人们在网络上发起倡议，呼吁人们在一周内停止购买新游戏，以示抗议。

一般而言，新游戏的价格均定在45镑左右，但“费厄泼赖”运动组织希望定价能降到20镑以下。据该组织称，一款电子游戏的制作成本，其实只有40便士。他们认为，由于像索尼、任天堂和微软这样的硬件厂商垄断了授权的统一费用，因此软件发行商在推出基于以上平台游戏时，不得不将大部分成本用于支付版税上。

但是，这种抗议真的有用么？

第九艺术】

我只是想尽快地说明：目前在网上流传的《雷神之锤Ⅳ》录像并不是真的。目前《雷神之锤Ⅳ》除了一张概念图外，还没有任何相关内容发布。

——瑞克·约翰逊就《雷神之锤Ⅳ》录像的流传发布辟谣声明

还不行，看起来发布时间可能要推到1月份。

——克里斯·鲁比尔在解释为什么《命令与征服——将军》的地图编辑器迟迟不推出时，这样说道

【数码GAME】

150 000和175 000：在美国，索尼和微软都声称赢得了网络游戏市场的胜利：微软在十一月中旬后发售的客户端共150 000套；而索尼在九月份就拥有了175 000常规在线用户。显然，索尼获取了这一轮的胜利。

17亿：尽管微软还没有明确他们究竟在XBOX上扔出去多大的开销，但图表显示，仅去年最后一个季度，公司财政部门就花出去了17亿美元。

热火朝天的年末岛内游戏市场

■台湾 刘稼禹（本刊特约作者）



台湾出版界名人何飞鹏（左）、詹宏志（右）两位先生，也与朱学桓（中）一起奇幻起来。

台湾省现在的气候还算舒爽宜人，不知祖国大陆各地的朋友是否已感受到浓浓的冬意了。或许因为景气之故，台湾省目前尚未看到太多与圣诞节相关的宣传或活动。不过，每年资讯月大型展览，首站仍如期于台北举行，其中当然也有很多游戏厂商热情参展，吸引了大批的学生族群前往参观。

在这次资讯月活动中，智冠和中华网龙为《金庸群侠传 Online》和《三国演义 Online》举办了一些现场活动。其实《金庸群侠传》的《乔峰传奇》资料片，最近也举办过一个猜代言人是谁的活动，大家不妨比较一下，中华网龙找来有“东海小王子”之称的黄玉荣，与中央电视台重拍的《天龙八部》中的演员胡军，以及经典港剧中的演员黄日华。谁的造型与你心目中的乔峰最为吻合？

另外，继梁咏琪之后，数码细胞的《神之领域》再度找来演艺界的人气偶像F4为游戏代言。除了F4中的每个人在游戏里认养一个角色外，在2002年12月1日至2003年1月10日期间，用F4专辑的点数卡登记成为会员的人，还有机会参加抽奖，获取厂家赠送的流星对戒。在展览会场还有辣妹热心为玩家们热舞和介绍游戏。

向来总能在资讯月会场吸引大批玩家的大宇资讯，这次在会场不仅有游戏最新动画首播，当场下单交易还可获赠限量发行的“轩辕剑网络版资料片图文小说集——爱上轩网爱上你”，而参加现场活动的人还可得到一个蚩尤运动背包。

其他还有非常多的游戏参展，像《传奇 Online》、《精灵》（Priston Tale）、《仙境传说》（Ragnarok Online）、《神话世纪》（Age of Mythology）、《奇迹》、《深邃幻想》（Depth Fantasia）等，可惜限于篇幅无法为各位详细报导。

在离资讯月展览会场不到10分钟路程，并且展期也有所重叠的另一个倍受瞩目的活动是“奇幻基金会成立大会”。奇幻基金会的创办人朱学桓先生，目前还不满30岁，他从学生时代就开始在台湾省多本专业游戏杂志上发表游戏评论，并参与多款游戏的汉化及手册翻译工作，与游戏界渊源甚深，同时也因此一头栽进奇幻文学世界，一路大力推广奇幻文学至今。去年“魔戒”风潮袭卷全球，朱先生因重译魔戒小说而获得丰厚的版税，于是便决定拿出一部分钱来成立这个基金会，把所有与奇幻相关的领域（包括电玩、书籍、模型、纸牌等）整合起来，要做大整个奇幻市场。这次活动相当成功，会场中还有不少奇幻迷打扮成电玩、卡漫中的人物晃来晃去。由于非常多的奇幻迷也同样是电玩迷，所以参展的游戏厂商虽然不多，但游戏摊位却很受欢迎，即使入夜人潮渐渐散去后，仍有不少玩家聚集在PS2摊位和魔戒、哈利·波特游戏的屏幕前面试玩。

这一阵子台湾省游戏界还有一件大事，就是XBOX中文机在台湾省首卖。微软为了这款定价7490元（台币）的中文机，早早就将消费群锁定在高阶玩家身上，并且展开各项预购及宣传活动，包括之前的超级狗仔队逛大街，以及在东风卫视的亚洲娱乐中心节目里连续数天送出XBOX主机，并且还和统一纯吃茶饮料合办圣诞节变装包的30台XBOX抽奖活动。微软表示，预计在农历年前将会有超过50套以上的游戏可供台湾省的玩家们选择。

接下来要提到的是有关网游方面的消息。2002年11月底，台湾省发生了两起严重的网游犯罪事件：首先是游戏新干线代理的《仙境传说》被黑客复制收费网页企图窃取玩家们的帐号及密码，之后又有华联的《精灵》遭玩家复制游戏物品。像这些严重影响所有玩家权益并且已触法的行为，游戏业者当然是一经发现就会立即报警处理。除了上述两起事件之外，相信也有不少玩家曾在网游中遇到过珍贵宝物或财物被别人偷走、骗走的事。据估计台湾省每年发生在网游中的案件至少有5万件之多！就在几个月前，台湾省还有玩家们集合起来请“立法委员”召开公听会，希望主管机关与社会大众能正视网络游戏规管问题。然而，网游和网吧有许多规管问题牵扯到各个不同层面，一时之间，相关单位也很难有立即、正面的回应。

在业界动态方面，大宇和因思锐两家公司已把游戏触角伸至手机领域。大宇与中华电信合作，推出“大宇游戏酷”服务，让玩家能下载《轩辕剑》、《仙剑奇侠传》、《魔力宝贝》等人气游戏的待机图案、屏幕保护程序及图文简讯。因思锐游戏总局则宣布进军3G手机游戏市场，已正式取得韩国Eznego的163款手机游戏版权。另一方面中华网龙已顺利完成增资计划，共计取得3亿5700万元（台币）资金，而增资的钱主要是为了扩大研发规模，投资日本市场以及扩增网络设备。

最后要提到的是一则比较软性的消息。台湾省的大型购物中心京华城，投资9亿美元并耗时15年兴建完成，是目前全世界最大的球体建筑物。由于京华城有显著的硬件特色，以至于美国艺电的Maxis小组决定把京华城放到最新的《模拟城市》（SimCity）游戏中，成为新世纪城市造景的代表性建筑之一。希望将来能在这类国际级的城市兴建游戏中，看到越来越多具有代表性的中国建筑物！

To 大衆軟件的讀者：
奇幻終將獲勝！
Lucifer Chu 作

朱学桓先生向本刊读者问好。



编辑导语

或许依照惯例，你会在新年所有的刊物、广播、电视节目上看到或听到同样的一句话：新年快乐！

或许你的朋友、老师、同学、亲人，甚至于那些迎面而来的友好的陌生人会向你微笑着说道：Happy New Year!

可是，今天在这儿我却想问一句：新的一年来了，有什么事、什么人、什么原因真的能让你快乐、开心、高兴呢？

2002年又成为历史中的一个浪花离我们远去了。历史对我而言，更像是一波波海浪，而我们每个人就像是那被海浪拍打着的沙滩，虽然砂的本质不会改变，但在不同海浪的冲洗之下，却在缩小着固有的面积，直到有一天被潮水吞没，埋身大海……

总有人说，新的一年又翻开了历史崭新的一页，我觉得历史更像期刊杂志，这一本和过期的那一本完全不同，只是名称和Logo不变罢了。如果说历史像本书，那也不是给自己看的，因为无论是什么人，都无法再翻回头，重新回到历史这本书的上一页。

我也曾因新年的到来而莫名兴奋过，可到了今天我突然发现这完全是乐观主义者或者说是阿Q精神的转型，乐观点说就是"向前看"，但我总觉得这颇有些"瞻前不顾后"的意味。

过去的不止2002年，2003年也会被2004年所代替，在新旧交替之际，我们除了展望"海市蜃楼"样的新一年外，还要做些什么呢？

此刻，在你们开心的迎来2003年之际，我只想静静地回味我们走过的2002年……

上弦月

SUKI@POPSOFT.COM.CN

天地劫外章——寰神结

■北京 逸帆



从1993年开始，汉堂科技陆续推出《天地劫》系列的几部作品，其中包括1993年的《天外剑圣录》、1999年的《天地劫——神魔至尊传》和2001年的《天地劫序传——幽城幻剑录》，如今汉堂科技又以《幽城幻剑录》故事发生的三年前为时代背景制作完成了《天地劫外章——寰神结》。

主人公殷千炀担任九仪天尊剑的护剑使者，但在护送途中神剑意外被盗，身为护剑使者的殷千炀一方面为完成任务，一方面为找寻盗剑的神秘女子而踏上了冒险的旅途。

虽然游戏与《幽城幻剑录》的故事情节一脉相承，而且仍然使用《幽城幻剑录》的引擎，但在画风、场景设计以及游戏界面上则与《幽城幻剑录》迥然不同。后者处处可见漫天黄沙，满目异域风情的西疆景色，而在本作中，制作者则以云贵石林为背景，以大家熟悉的神州大地为画卷，详细叙述了《幽城幻剑录》中的未解之谜。

游戏中，陆续出场的几位主人公包括天玄门二弟子御剑剑士殷千炀、三弟子仙法术士高皇君、身为天人的剑圣武英仲、前北辽大将萧挞览之子萧缟、落第文士瞿牧之以及神秘的九黎幽姬胧夜。这些人物中既有新出场的，也不乏大家熟悉的角色。

本作完全采用中国国画的风格，画面以45°视角呈现并以水墨卷轴的形式展开，虽然是2D画面，但制作者巧妙运用了透视、景深和双卷轴的技术，再配以全新的操作界面，玩家会感觉到与前作完全不同的新感觉。

本作除了图形全部更新之外，各指令位置也进行相应调整，更方便玩家操作，只需要使用鼠标配以相应简单的按键就可随心所欲地进行游戏。根据玩家对前作提出的建议，本作中，制作者将呼叫功能界面的图示改换到画面右上方，一般行走时该图示会自动隐藏，不会在玩家进行移动时“不请自来”妨碍玩家进行游戏。

此次的更新还包括功能整合、天书升级和新功能——记录的加入，不但系统指令与天书合并使界面更简洁，在天书中还附加了图片，令玩家能更轻易地找到自己所需的记录档；而新加入的“记录”功能雷同于任务记录器，在这里玩家可以识别自己是否已经完成游戏任务。

游戏的战斗部分仍旧采用半即时制方式，战斗节奏通过时轮运转的速度来控制。时轮转动表示时间正在进行，在这段时间中，敌我双方都可下达指令，所谓“先下手为强，后下手遭殃”将会是对玩家在时轮运转时采取的行为的最好说明。

战斗指令没有什么新花样，仍旧是攻、物、技、防、退，不过敌人的AI则不可同日而语了。在《寰神结》中，玩家将会看到团队式的进攻，他们会相互合作，所以对敌可不能掉以轻心啊。

另外不得不提一点是，本作中改进了阵形的编排，笔者感觉阵形这一设计可能是制作者引入了部分华容道的设计理念。当玩家进入阵形画面后，背景由8个板块组合而成，玩家所需转移人物脚下的板块会改变颜色，玩家即可点选移至的板块来完成人物的编排。

除了上面笔者挖来的资料外，据闻游戏的物品炼化系统也有所更新，游戏音乐更加优美，看来等到游戏上市时，一定还会让玩家有更多意外和惊喜的。

游戏类型	角色扮演
制作公司	汉堂科技
发行公司	智冠科技
上市日期	2003年1月初
编辑期待度	♥♥♥♥

相隔10年，我们看到的不仅是一款游戏的后续之作，更看到它是汉堂科技制作人员们精心的杰作。

StarCraft:Ghost
星际争霸——幽灵战士

■晶合实验室 Littlewing

如果说在游戏中还有梦想的话，Blizzard 无疑是这梦想的缔造者。2002 年 9 月 20 日，当玩家们依旧固执地抱有《星际争霸 2》的幻想时，Blizzard 在东京电玩展上发布了他们开发中的最新 3D 动作游戏——《星际争霸——幽灵战士》(以下简称《幽灵战士》)。

在《幽灵战士》中玩家不再是运筹帷幄的指挥官，而要亲身扮演《星际争霸》中的一名战士。可能是为了满足玩家对《星际争霸》中虫族女王 Kerrigan 的偏执热爱，游戏主角最终选定为一名叫 Nova 的女性。从已公布的视频来看，这位女幽灵战士可谓酷到极点，除了《星际争霸》中幽灵战士的隐形能力，Blizzard 还为她增加了两种新技能：透视和加速。所谓透视自然是通过高科技仪器使视野能穿越障碍物，看到墙的另一边；而更离谱的加速功能就好像《英雄本色》中的Bullet Time，在一瞬间激发Nova的潜能把移动速度加快，体现在游戏中则是敌人的运动看起来变成了慢动作，让你有充足的时间进行射击和闪避。



当然，能让你神经末梢亢奋的还远不止这些。游戏将延续《星际争霸》的故事，无论是面对蜂拥而至的小狗(Zergling)和刺蛇(Hydralisk)，还是闯入Zerg老巢与庞大的雷兽(Ultralisk)单挑，都需要你单枪匹马来完成。Blizzard 把这款游戏定义为单人第三人称动作游戏，虽然你将丧失与盟友并肩作战的乐趣，但孤身面对残忍的敌人正是幽灵战士永远的宿命。游戏将忠实再现《星际争霸》中的场景，人、神、虫 3 个种族也都会在游戏中现身。也许在《星际争霸》中你的部队曾是狂热战士(Zealot)的剑下亡魂，那么现在你将有机会亲自面对他们。



由 Blizzard 和曾经制作《吸血鬼——化装舞会》的 Nihilistic Software 公司联手制作的《幽灵战士》，在 3D 美工方面的功力自然不容置疑。废弃的人类卫星站阴暗破败，闪烁的信号和虫族口水滴在地上的声音，突然从角落窜出的异形，让你无时无刻都提心吊胆；也许在你流连于神族神殿内光怪陆离的光影和充满未来气息的建筑时，狂热战士冰冷的长剑已经轻轻滑过你的咽喉。

请不要过于兴奋，暴雪总裁 Mike Morhaime 的话或许能让你的头脑冷静下来——《幽灵战士》目前将在次时代主机平台上开发。除了东京电玩展上展示的XBOX和GameCube版本以外，《幽灵战士》登陆的下一个平台将是 PS2。不过 Blizzard 不会蠢到放弃拥有他们成千上万死忠 Fans 的 PC 市场，所以我们相信总会有在 PC 平台上看到这位“幽灵战士”的机会。至于我们何时才能玩到这款游戏，以 Blizzard 的风格来看，要实现他们“2003 年底上市”这个承诺的希望甚为渺茫……



游戏类型	第三人称动作
制作公司	Nihilistic Software
发行公司	Blizzard Entertainment
上市日期	2003 年年底
编辑期待度	♥♥♥♥♥

虽然目前还没有要推出PC版的消息，但我们还是衷心希望Blizzard能够为广大PC迷着想，让更多玩家享受到这款游戏所带来的无尽乐趣。





天骄——秦殇世界

■晶合实验室 蓝星

有机会对《天骄——秦殇世界》(以下简称《天骄》)进行测试是一件让人兴奋的事情，作为一名玩家，自然是任何一款好游戏都不能错过，而“目标公司”的名号现在已经成了国产精品游戏的保证。

测试之前，心里最大的疑问是《天骄》同已经推出的《秦殇》单机版、《秦殇》战网版有什么区别，作为一款网络游戏，《天骄》能不能将网络游戏的特质表现出来？我想这也是读者朋友们最关心的。

《天骄》具有一般网络游戏所不具备的战网特点，单独的游戏世界并不庞大，最多支持500人在线，但是玩家可以随时选择不同的游戏世界加入。每组服务器最多是11台，其中一台作为游戏入口的LoginServer，另外10台是GameServer，这样的一组服务器可以支持5000人同时在线的人数压力。


漂亮的法术效果。

《天骄》的故事背景建立在秦朝末年，这是个风雨惊满楼、乱世造英雄的年代，完全的中国特色，相信一定会给玩家们一种亲近感。游戏中的角色有5种——游侠、力士、刺客、术士、巫师，这些都和《秦殇》一致，那么区别在哪里呢？

首先这5种角色都没有“初始技能”的设置，也就是说除了基本的“攻击”，一个新玩家不具有任何技能。玩家可以有选择地学习各种各样自己认为有用的技能，游戏中能够学到的技能大概在60种左右，而每个玩家所能学的技能只有20种。技能分为5个阶段，每个角色只能学习4个同阶的技能，如果希望学习其他同阶技能，则必须通过遗忘一个已学技能来完成。玩家在学习技能时如何取舍成了一个关键性的问题，根据所选技能不同，即使是同一种类型的角色，也可能会有完全不同的发展方向。


不在同一场景的队友头像是暗的。

当然，要学会自己想学的技能并不容易，玩家要在游戏中找到隐居各地的隐士，通过他们学习新技能。隐士的等级不同，所能教授的技能也各不相同，玩家学习3阶以下的技能只需要交纳学费即可，交纳学费之前，你并不知道可能学到什么技能，每次隐士将从自己会的技能中随机抽取3个供你选择，如果没有你希望学习的技能，你只能希望下次会好运。而学习4阶与5阶技能就更难些，玩家需要找到特定的书籍才行。

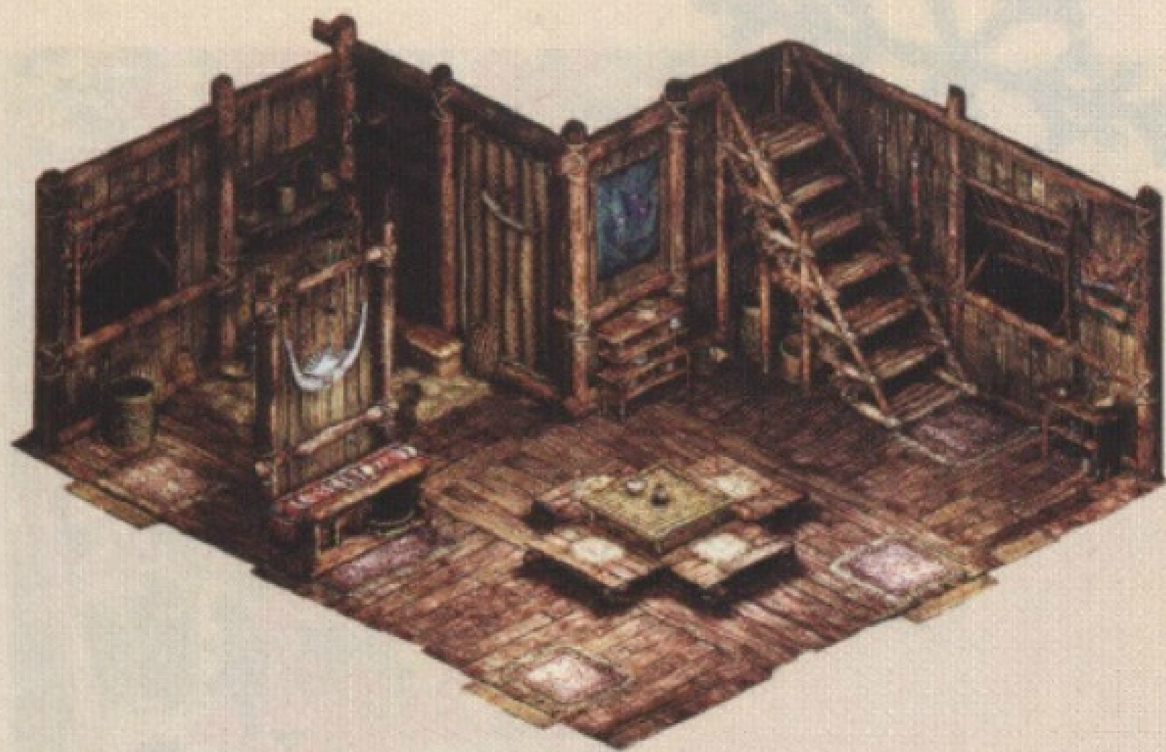
这种技能学习系统在一定意义上给玩家造成了一些困难，但很好地调整了各角色之间的平衡性，像比较有用的“打造”技能，原来只有游侠会，现在所有的角色都可以学习。随着游戏的深入，还有可能加入更多的角色类型。

说过了人物角色，还要讲一下武器装备，武器装备除了基本的攻击力、防御力、装备要求和耐久度等参数外，其五行属性也是必须关注的，把五行相生相克加到游戏中是《秦殇》系列的一大特色，这一点熟悉《秦殇》单机版的玩家一定了然在胸，就不再多说，这里只介绍《天骄》独有的特色。游戏大大降低了杀死敌人后“掉”装备、金钱的几率，靠买装备或捡装备过活的玩家要小心了。同时由于所有角色都可以学会打造技能，而打造的装备又明显比买到或捡到的装备好，所以如何打造出适合自身使用的装备，就成了玩家必须关注的事情。游戏中，玩家在升级的同时装备也需要“升级”。

为了把这种装备升级的乐趣发挥到极致，游戏中还引入了成长型装备的概念，成长型武器只限于攻击型武器，属于游戏中的极品装备，它的随机属性中将会有1个或多个属性可以成长。武器成长是需

游戏类型	网络RPG
制作公司	目标软件
发行公司	青岛天宏
编辑期待度	♥♥♥♥

系统配置要求：Pentium Ⅱ 266、内存128MB、硬盘700MB、Windows98/2000/XP





漂亮的场景设定。

要磨练的，通过砍杀敌人获取成长经验而不断升级。一般来说，成长型武器在初期被发现时属性相当低，只有通过不断磨练才能最终成长为顶级神器，这将给玩家新的挑战与动力。此外，成长型武器不会降低其耐久度，所以玩家无需担心损坏。

《天骄》中提供了众多的任务供玩家完成，其中大型任务将会贯穿游戏的主线，给玩家提供无限探索的空间，而且有些任务必须由玩家组队完成，当然完成不同难度的任务所得的报偿也不一样。

没有玩家之间的互动就不能称其为网络游戏，在线聊天更是网络游戏的一个必要功能，《天骄》中的聊天系统十分完善，玩家可以自由选择自己的聊天对象，支持多种输入法且输入简单方便。加入最近聊天对象的设计可以让玩家方便地找出最近在游戏中聊天的对象，而不用每次写入对方名字。玩家之间的交易也很方便，只要通过按下"Shift"键并用鼠标右键点击对方即可选择交易，当对方同意即可打开交易界面进行交易，以后还会逐步增加拍卖行，即使玩家不在线也可以寄卖自己的装备。



杀死野兽是获得皮、筋、骨等打造材料的方便途径。

除了聊天、交易、组队等简单互动功能外，游戏中还有"组建帮派"的设定，游戏中玩家可以组建自己的帮派，从而进一步加深玩家之间的交流与凝聚力。游戏中设立专门的NPC负责帮派的创建与解散，任何一个玩家如果希望自己开宗立派，必须满足几个条件——交纳一定的金钱和拥有天王令牌。创建帮派者自己即为帮主，天王令牌在始皇陵，拿到它的玩家会被标志成特殊状态，其他玩家或小队能明显分辨出并可追杀之，有令牌的玩家如果在皇陵中被杀，身上的天王令牌将会掉出来，在没有成功出皇陵之前，玩家存盘令牌也会掉出。相对于创建帮派，加入帮派就简单多了，只需要找相应的帮主或帮主设定的护法申请，只要他们同意就可以加入了，当然他们也有权力开除你。帮派初建时有人数限制，要想扩帮自然也要满足一定的条件。同时，游戏将陆续加入帮派任务、帮派战斗、帮派会址等概念。



术士的大范围杀伤性法术效果惊人。

《天骄》在PK设定上也下了番功夫。每个玩家都有罪恶值的设定，每杀死一个玩家增加500点罪恶值，杀死打开PK开关的玩家不增加罪恶值。依据罪恶值的大小玩家名字颜色会不同，依次是白名、黄名、浅红、红名、深红，所有红名的玩家都被称为杀人犯。

游戏中把场景划分为4种类型——普通场景、竞技场景、危险场景、天牢，不同类型的场景将会对PK产生不同的影响。

其中天牢是《天骄》中比较有趣的设定，它是关押杀人犯的地方，任何人不能使用技能。游戏中杀人犯如果死亡则将进入天牢，当然也可以到天牢自首，其他玩家也可以通过与狱吏对话入狱探监或通过天牢到达其他场景。

游戏中玩家的罪恶值会随时间推移而下降一些，每过1分钟降低1点，坐牢状态下每过1分钟降低3点，自首状态下每过1分钟降低5点，当然角色的魅力值可以影响角色罪恶值削减的速度。



看花了眼吧！

通过上面的设定可以看出，《天骄——秦殇世界》在保证大多数玩家和平游戏的同时也没有剥夺PK者的乐趣，而是找到了一个比较好的平衡点，让所有玩家都各得其所。

最后要和大家说的是，玩惯了欧美、日韩网络游戏的玩家们一定要尝试这款"原汁原味"的中国网络游戏呀。P



编辑导语

这是我在北方度过的第一个冬天，对于我这个四川人来说，这实在是有些要命。每天我都在同事面前絮絮叨叨，说着北京这该死的天气有多冷——直到上周礼拜天的傍晚。那时我在街上抱了一大堆刚刚才采购完的东西，例如游戏手柄、光盘，还有DVD什么的，然后站在路边准备截一辆出租车回家去。但是左等右等也没有一辆空车开过来，10分钟后我的双脚开始麻木了，寒风像刀子一样刮得我的脸生疼，我一边蹦跳着一边开始咒骂。就在这时候我注意到就在离我不远的地方有一个建筑工地，工地外有一根很粗的水泥管子，然后有一个老婆婆蜷缩着坐在水泥管子的口子边，她面前的地上放着几小堆葡萄之类的水果——好像是在卖，但是我不敢肯定是否有人会去买。水泥管子内好像还散落着一些像是被子一样的东西，不过颜色黑得就跟用了一年没洗的抹布没什么区别。难道她晚上会在那里面过夜？

这时候终于有空的出租车开了过来，我回过神来，赶紧招手拦下了它，出租车很快就将我载回到了我温暖的家中。稍后上网去跟狐朋狗友闲聊，当我说到刚才看到的事情时，QQ对面的家伙开始破口大骂我，说我为什么不赶紧冲上去掏钱把老婆婆的葡萄全买下来——对此我只有苦笑。不过我突然明白，比起很多人来，我实在是没有资格抱怨北京的天气有多冷。

到大软来也有大半年了，一转眼竟然到了年底，新年的序章即将翻开，且让我在新一年的扉页上写下这样一些愿望：

期望明年有更多的读者上喜欢“大软”；

期望明年心爱的AC米兰能拿到联赛和冠军杯的双冠王；

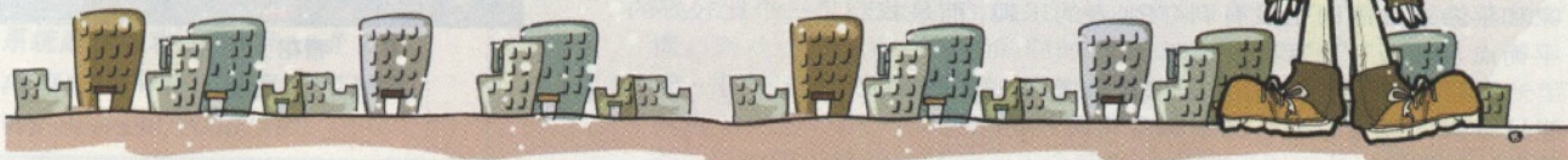
期望明年读者的投稿都能使用E-mail的方式；

期望明年北京的夏天能更凉快一点，冬天能更暖和一点；

期望明年我的钱包能猪笼灌水——满是金……

8神经

yangli@popsoft.com.cn





山穷水尽还是柳暗花明 战棋游戏何处去？

■四川 心灵捕手

编者按：本文中提到的战棋游戏统指传统日式风格的S·RPG游戏（也称作“战略角色扮演”），例如《幻世录》、《炎龙骑士团》等，而非《英雄无敌》、《大战略》等也含有战棋元素在内的游戏。

对于那些从386的DOS时代开始游戏生涯的老玩家来说，有些老游戏虽然还可从尘封的纸盒中翻出来，但有些镜头却只能去回忆中捕捉了。很多人还记得战棋游戏曾拥有过的那一段辉煌的岁月：在《炎龙骑士团Ⅱ》中，常有人为了在前10关内将索尔和亚雷斯练到40级，而每关都在敌人仅剩的一两个小卒身上磨个几百回合，每回合也许仅仅只能挣到两三点经验值；在《三国英杰传》中，也有人固执地为了能在长坂坡这一关做到全歼曹军过关而反复存取记录，在这一关耗上好几天的时间都无怨无悔。也许有一些新玩家会不能理解为什么《三国英杰传》这样一款看似简陋的游戏也曾在《大众软件》的游戏TOP TEN上占据过榜首的高位，毕竟今天的事实不容辩驳，现在各大游戏媒体的排行榜上几乎已失去了传统战棋类游戏的踪影。从今年发行的战棋游戏作品来看，尽管有《天使帝国Ⅲ》、《阿玛迪斯战记》等素质不错的作品来撑门面，但当看到《风色幻想Ⅱ》的转型和汉堂宣布《炎龙骑士团》的续作将会是一款Online游戏时，我们似乎感到并不乐观：战棋游戏这个类型已走向衰落了吗？下面就让我们从最近发行的《天使帝国Ⅲ》谈起吧。

◇剧情——重不重要？这是个问题◇



国内最早的游戏机杂志上将战棋游戏的缩写定为S·RPG（战略角色扮演），前面的那个S也就是SLG的缩写了，意为以战略元素为主的RPG游戏。但在这个时候没人怀疑剧情在战棋游戏中的重要性，不然RPG的成分就无从谈起。上面提到的《炎龙骑士团Ⅱ》和《三国英杰传》这两款游戏的剧情都曾给玩家留下了深刻的印象，一个是以骑士、魔法为主的西方中世纪幻想背景，一个是由中国人耳熟能详的三国故事改编，形成了两种风格的典范。但是，除了KOEI后来还以三国为背景制作了很受欢迎的《孔明传》和《曹操传》以外，中文战棋游戏大部分走上了奇幻故事背景的路子。令人感到沮丧的是这些以奇幻故事为背景的战棋游戏剧情几乎达到了千篇一律的糟糕地步，





基本上用下面的一个公式可概括：某某王国野心征服某个大陆（国王性格突然变得残暴或国王其实被某个有野心的奸臣控制了）→某个被攻破的小国王子或公主开始逃亡（主角一般不是这个王子就是某个佣兵团的青年团长，然后由剑士系的男主角和法师系的女主角来一段感情戏）→旅途中联合精灵或兽人之类的其他种族战士相助（当然不免要和他们先打上几架）→终于打败了国王或奸臣→最后发现居然是什么邪神魔王之类的家伙在背后操纵，要把他们打倒，前面就得完成一些苛刻的进入隐藏关的条件。现在拥有玩家群最多的《幻世录》、《超时空英雄传说》、《天使帝国》等系列的剧情都在走这条路线。在这方面汉堂的表现较好，《天地劫》和《致命武力》都是出色的战棋游戏，《致命武力》将背景定在了未来，而《天地劫》更是采用了国内玩家最为喜爱的武侠游戏背景，遗憾的是仅仅昙花一现，《天地劫》系列很快也转为了正统的RPG。相较于将武侠背景运用到战棋游戏中去，大部分厂商还是更愿意直接借鉴早已成熟的奇幻背景，至少不必在职业系统上进行创新，骑士、法师、战士等职业直接套用即可。

《天使帝国Ⅲ》的故事由清一色的女孩子演出，这是一大特色，但也是一把双刃剑。由于游戏中的角色全是女孩子，虽然这让游戏的整体风格变得清新可爱，但也在剧情中失去了最重要的男女感情戏。尽管是出自大宇之手，但《天使帝国Ⅲ》的剧情的确没有引起笔者什么兴趣。而实际上这款游戏最大的卖点就是全娘子军演出，剧情怎样发展几乎没有人来关心。如果因此说厂商们都没有编故事的能力，这未免偏颇，相反认为一个好的剧本用在战棋游戏上有些浪费，倒有些让人信服。举几个例子可证明这一点：《风色幻想》和《天地劫》系列原本都是剧情设定上比较突出的战棋游戏，但到了它们的续集却都一起转型为正统RPG，这当然不仅仅是因为正统RPG的受众更多。看看《风色幻想Ⅱ》和《幽城幻剑录》就知道，这两个剧本的情节设定都比较曲折，相对于偏重战斗过程的战棋游戏而言，很明显还是RPG更加便于表现。而大



宇也曾试验性地以战棋游戏的形式制作了“轩辕剑”系列的外传《轩辕伏魔录》，但结果是失败的，玩家很难接受他们钟爱的“轩辕剑”从头到尾都在打斗，尽管这部游戏的剧情设定算得上是战棋游戏中的杰出者，但仍然无法满足轩辕迷们的要求。而对于另一些真正热衷于在战棋游戏中练级的玩家来说，他们厌倦在战棋游戏中



喋喋不休的对话，而是渴望着赶快开打。我敢打赌，如果把《星球大战》改编为战棋游戏的话，他们对黑勋爵维德会是多少级的关心绝对超过了他是不是天行者卢克的父亲。所以，制作者们肯定也不愿意辛苦构思的剧情对话让这些家伙按三两下鼠标就匆匆跳过去，还不如在角色塑造上多下些功夫。《梦幻模拟战Ⅱ》中的骑士利昂是个典型的例子，他拥有强横的实力，也拥有对普通民众的爱心，但他对邪恶帝王的愚忠却让玩家唏嘘不已。遗憾的是，纵观现在的战棋游戏，又有多少角色能像利昂那样给我们留下印象呢？

那么，是否战棋游戏的剧情就无法做出新意来了？也不尽然，借用玩家熟悉的历史题材是个好主意，《三国英杰传》和后来的《孔明传》、《曹操传》做得多么出色！不明白我们的厂商为什么偏偏要一头扎进自己也不熟悉的奇幻背景中去，而对《西游记》、《岳飞传》、《说唐全传》等战棋游戏的绝佳题材视若不见。另外，在日本长盛不衰的《超级机器人大战》系列也可借鉴，在这个系列中集合了日本动画史上著名的机器人，进行着一场又一场不知所谓的大乱斗，每一代推出时都会受到日本玩家极大的欢迎。我们虽然没有那么多机器人，但来一个“关公战秦琼”或“张飞打岳飞，打得满天飞”倒也毫不逊色，想想看，以一个玩家自己命名的武将，率领着赵云、杨再兴、秦叔宝等儿时就耳熟能详的英雄，和什么金兀术、宇文成都等著名反派来上一场又一场的大乱斗（剧情上面当然毋需严谨），这样一款游戏的吸引力应该不比现在大量生搬硬造的奇幻故事来得差。所以，在笔者看来，战棋游戏的剧情虽然不如RPG那么重要，但这个因素仍然可起到重大影响，关键是能否勇于创新——说实在的，那些只学到一些皮毛的奇幻故事真是让我腻烦透了！



◇系统——平衡和严谨应该如何造就？◇



一些战棋游戏的死忠玩家将战棋游戏分为两种类型，分别以游戏机上战棋游戏两种风格的代表《火焰之纹章》系列和《皇家骑士团》系列命名，即“纹章派”和“皇骑派”。《幻世录》、《阿玛迪斯战记》等属于“纹章派”，而《超时空英雄传说》是“皇骑派”风格。一眼看去，这两者最大的区别在于“纹章派”拥有漂亮的战斗动画，而“皇骑派”则率先将地形概念引入到了战棋游戏中（曾有一家国内厂商宣称要制作一款叫做《皇家纹章》的战棋游戏，从字面上来看是结合了这两种风格，令笔者好奇得要命，后来却再无消息）。说到战斗动画，当年无比钟爱《炎龙骑士团Ⅱ》的笔者一度认为没有战斗动画的战棋游戏是不合格的，比如各职业人物那不同风格的一击，非常需要在战斗动画中表现出来，尤其是一个角色在转职以后，不仅攻击力提升，我们还需要看到有更加炫丽的动作来配合他“剑圣”、“英雄”一类的高级职称。到现在都还记得《炎龙骑士团Ⅱ》中亚雷斯在空中将斧头那旋风般地一舞，气势和力道是多么地无可比拟！现在看来在这方面还是汉堂最有心得，不久前推出的《阿玛迪斯战记》同样拥有华丽而流畅的战斗动画，这使得战斗过程变成了一种享受，而《致命武力》虽然没有单独切换出来的战斗动画，但人物的攻击动作却非常生动。《幻世录Ⅱ》和《天使帝国Ⅲ》在这方面的表现就有些逊色了，有些人物的动作看起来像木偶一样僵硬。

转职系统是战棋游戏中另外一项重要的设定，早先很多经典的战棋游戏都只允许角色在游戏中转一次职，这时候转职是一件令人兴奋的事情，它意味着角色的专业技能迈向了一个更高的层次，只有得到一些隐藏的道具才能在转职中让职业属性得到一些扩展，举个例子：当《炎龙骑士团Ⅱ》中的剑士索尔得到隐藏的“英雄徽章”之后，转职为“英雄”的他就能学会一些法师系的中高级法术了。对于许多玩家来说，也许前期的大量战斗都在为这次转职而准备着，而转职之后的喜悦感也是充实的，尤其最终将转职后的级别练到封顶，那时的成就感非同一般。到了《超时空英雄传说Ⅱ》，转职就变成了家常便饭，一个角色可选择大量的职业属性，一名剑士可在弓箭手、战士、骑士、法师等各种职业之间转来转去，后来的《天使帝国Ⅲ》也是这种风格，这时的转职就变成一种战术，人人都可先转成僧侣来学习一种治疗法术，然后再转成骑士之类的职业向敌人猛劈——事实上，你要不这么做还真是难以通关。笔者无意在此评价这两种风格的好坏，至少它们为玩家带来了更多样化的乐趣。但遗憾的是，在《火焰之纹章》中最为重要的职业和武器之间的相克性现在却越来越少有同类游戏能学到手，在《阿玛迪斯战记》中，法师对物理攻击的防御力和剑士几乎一样高，而在《天使帝国Ⅲ》中，弓箭手一击射在敌人身上造成的伤害几乎可以忽略。如果职业间的区别仅仅表现在攻击距离的不一样和攻击力上的细小差别，那么有必要区分么？建议今后的制作者们参考一下GBA上推出不久的《火焰之纹章——封印之剑》，它的画面虽然简单，但在职业和整个系统的严谨上却让大部分的PC战棋游戏无法相比：法师的攻击法术会对重铠骑兵造成最大程度的伤害，而打在一个神圣系的修女身上却形同挠痒；弓箭手是飞龙战士的天敌，但无法射穿重铠厚厚的装甲。同时武器之间枪克剑、剑克斧、斧克枪的设定也让战斗方法变得更加有迹可寻。

另外，当年那些玩家疯狂练级的景象早已在战棋游戏中不复存在，有多少人愿意每个回合只砍敌人一刀，然后慢慢等他补满了血再砍第2刀？有这工夫和毅力，放到网络游戏中去练级早已成为称霸一方的强者，在网络游戏中得到的成就感毕竟远胜于面对冷冰冰的电脑AI。尽管《天使帝国Ⅲ》中故意设计了几个让玩家去练级的方法，例如僧侣向满血的队员施展治疗法术也能得到大量经验值，但有多少玩家还愿意在一关就花几百个回合来苦练呢？难道汉堂是早已看准了这一点，才决定将万众期待的《炎龙骑士团》续集做成Online版？事实上，战棋游戏的战斗模式非常具有乐趣是不可否认的，现在许多RPG都将战棋模式运用到了战斗中，例如《三国群侠传》、《樱花大战》，还有即将推出的《异域狂想曲》等都是如此。但是，这种模式是远远不能体现战棋游戏精髓的。



总而言之，如果要究战棋游戏受欢迎程度大不如前的原因，虽然有被网络游戏冲击的因素，但笔者更认为是现在的战棋游戏更多在表面上下功夫，尽管有不少诸如分支剧情、隐藏道具之类的花哨设计，却忽略了游戏系统平衡性和严谨性的设计，走下坡路是必然的。但是，毕竟这个传统游戏类型还拥有大量痴心不改的玩家，他们还有即将推出的《超时空英雄传说Ⅳ》和传说中正在制作的《幻世录Ⅲ》可期待。战棋游戏的明天是山穷水尽还是柳暗花明？且让我们拭目以待。

侠盗本色 罗宾汉——舍伍德森林传奇

Robin Hood: Legend of Sherwood

■云南 善良的大灰狼



总评 86


新颖而有趣的战术设计，同时也具有相当的爽快感，油画般的画面令人耳目一新。


游戏中地图比较少，画面拉近后显得较粗糙。

● 制作	SPELLBOUND
● 发行	怡采科技
● 载体	CD×1
● 类型	即时战术
● 语言	英文
● 环境	Windows 9X/Me/2000/XP

画面：★★★★★★★★
音响：★★★★★★★★☆
操作：★★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★★★☆
剧情：★★★★★★★★


充满了中世纪特色的油画世界。


通过被打昏的敌人头上的星星可以判断出该名敌人还会昏睡多长时间。

1998年，一款名叫《盟军敢死队》的游戏问世，首开即时战术游戏之先河，随后的日子里这种新颖的游戏类型迅速风靡世界。但时至今日提及即时战术游戏，人们能想起的仍然只是《盟军敢死队》系列，即时战术世界就要如此一成不变地发展下去吗？当然不是，2002年11月，曾出品过《赏金奇兵》的德国SPELLBOUND工作室又推出了他们的第2款即时战术游戏《罗宾汉——舍伍德森林传奇》（以下简称《罗宾汉》），于是借助罗宾汉这位英国历史上最富传奇色彩的人物，SPELLBOUND工作室将他们对于即时战术的全新理解向世人展露无遗。

战术并不只是躲躲藏藏

当年《盟军敢死队》大获成功的同时，也使即时战术躲躲藏藏的理念深入人心，因此在游戏中为了在不被敌人发现的情况下完成任务，我们要煞费苦心地设计行进路线，战斗顺序，搭配人员，虽然取胜之后，心中的成就感绝对一流，但每关任务通常需数个小时，稍一疏忽，往往就会前功尽弃，整盘皆输的现实却经常让人欲哭无泪，也因此尽管没有人否认《盟军敢死队》系列的成功，但真正靠自己的实力把全部关卡打翻的却少之又少。受此影响，玩即时战术游戏不躲躲藏藏马上就会曝尸街头成了每位游戏玩家的共识。与之不同的是，或许是因为英国人讲究绅士风度，不愿从别人背后偷袭，而罗宾汉本身也有着高超的战技，所以在游戏中，除了可采用即时战术游戏约定俗成的躲躲藏藏外，与敌人正面拼杀也不失为通关的一种宜用手段。但只是简单的拼杀似乎又落入了ARPG式的俗套，于是游戏设计者在变革游戏战术的同时，连同战斗的方法也进行了全面的创新，采用了类似《黑与白》中的手势控制系统，当战斗触发后，人物会自动进入防御状态，只会防守不会攻击，这时用鼠标在屏幕上画出各种动作，人物就会进行与之配合的动作施展，和近期颇受瞩目的《刀剑封魔录》有着异曲同工之妙，而且由于《罗宾汉》中人物的动作是与玩家的鼠标动作相一致的，不需要画特定的图形以激活招式的施展，因此更具操作快感。于是相对其它即时战术游戏中躲躲藏藏，小心谨慎的行动，绝大多数玩家在《罗宾汉》里都变成了屠城的凶手，好在游戏设计人员不想让太过泛滥的战斗动作控制抹杀了游戏战术的精髓所在，因此在控制战斗动作的同时，玩家仍然需要进行一定的战术配合，而某些特定游戏关卡规定不能死人的要求，也限制了玩家砍杀热情的进一步高涨，但不管怎样，对于那些之前在即时战术游戏中信心备受打击，随之产生畏难情绪的玩家来说，《罗宾汉》给了他们一个既能体验即时战术精妙，又能放心大胆顺利通关的可能，值得称赞。

从指派到经营培养

一直以来，即时战术游戏中，游戏设计者都会根据不同关卡的剧情任务要求，排定出场的游戏人物，然后玩家再来控制这些人物进行战术的实施，这样设计可让玩家集中全部精力在战术的研究上，但失去的却是人物培养的乐趣，虽然这就是即时战术游戏的现实，但仍有人想进行改变。《罗宾汉》中当玩家救出自己的弟兄，逃进舍伍德森林之后，经营培养之路就开始了，显然受到了经营类和角色扮演类游戏的影响，罗宾汉在舍伍德森林中建造了伐木场、打铁铺、狩猎屋

等一系列的设施，可安排队员进入其中进行工作和训练，而工作后获得的物品可直接在任务关卡中使用，或许是想进一步表现出罗宾汉侠盗的本色，舍伍德森林中穿插了众多的支线任务，这些任务虽然都只是些安装陷阱，索取买路钱的非法勾当，但真当你游戏其中，那种呼啸山林，率性而为，大块吃肉大碗喝酒的感觉却是通透全身，将侠盗的本色表现无遗。由于整个舍伍德森林中的设施非常齐备，受伤的人员可在这里养伤、受训的人员可进行练级，缺少物资可从森林中补给，因此如果不是因为有罗宾汉的大标题在前，实在很容易让人联想到梁山泊的好汉们。经营培养要素的加入，让《罗宾汉》具有了与众不同的魅力，但如果仅是如此，对于那些追求完美战术施展的传统即时战术游戏玩家来说，无疑是难以接受的，幸好，游戏中已有如此考虑，游戏中登场的罗宾汉弟兄们都各具特长，而且特长都具有独一性，如小约翰和罗宾汉都可将敌人击昏，但小约翰的拳力明显要更强一些，游戏后期当罗宾汉无法一拳将敌人打昏时，小约翰就大展神威了；全部人物都可进行近身战斗，但威尔由于使的是重锤，因此大部分与他交手的敌人都是被他打昏，而不是打死，这对于后期游戏中的某些关卡来说，特别有用，正因为这种技能的独特性，加上经营培养的创造性，因此玩家要想顺利通关就无法忽视其中的任何一项，有了更多的实用思考，而非单纯点缀。

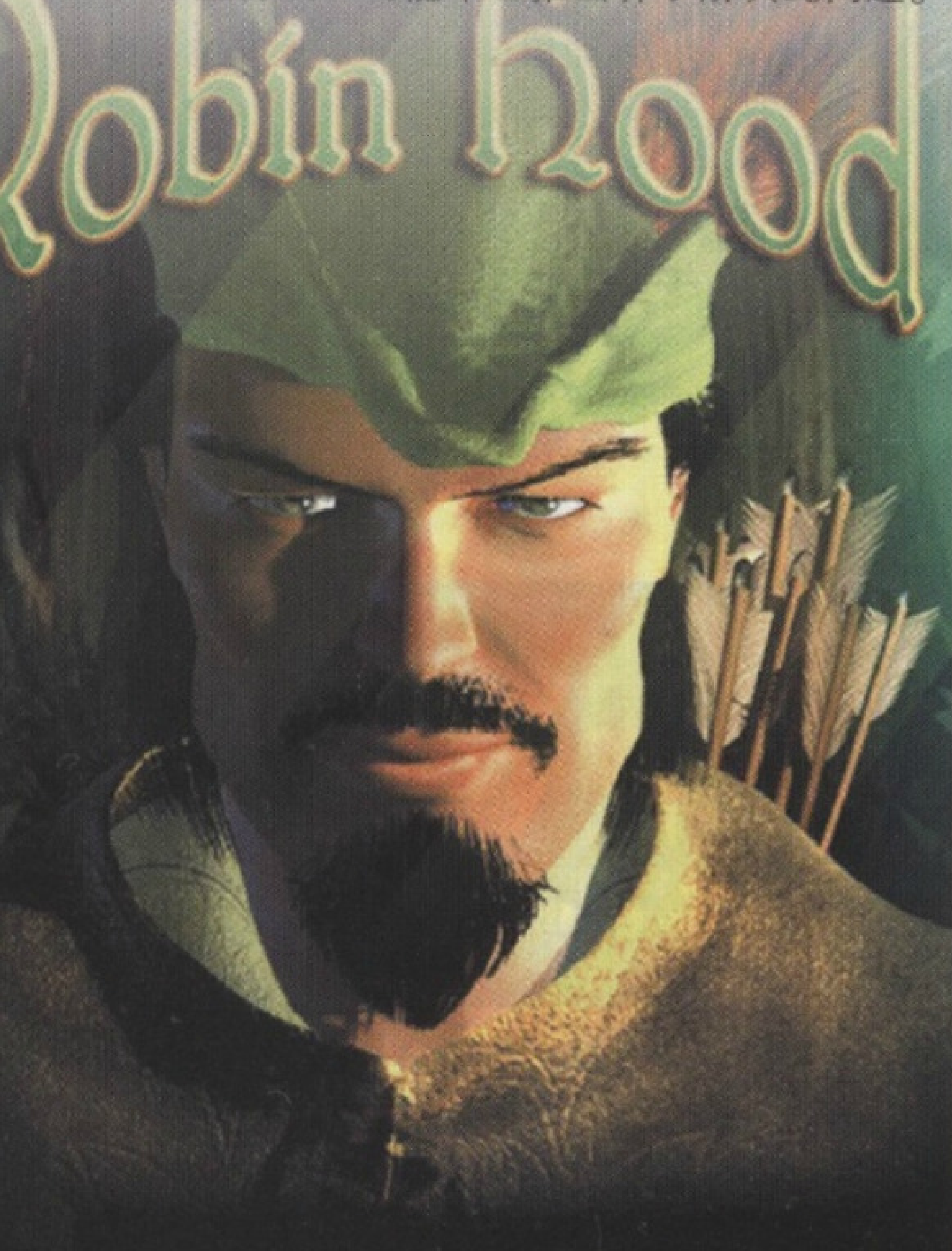

通过敌人头上的符号可以很方便地判断当前敌人的状态。

中世纪油画世界中的暗伤

即时战术游戏之所以能迅速崛起成为玩家的热门选择，除了本身的特色之外，其对于游戏画面近乎于苛刻的完美展现也不无关系，无论是《盟军敢死队》还是《赏金奇兵》，逼真细腻的画面都让人一眼望去禁不住想参与其中。此番《罗宾汉》采用了《赏金奇兵》的改良引擎制作，配合上中世纪的油画风格和细腻的材质光影搭配，仿佛让人真回到了那个十字军东征后的英伦世界，但可惜的是游戏画面不宜拉近，一拉近之后画面边角上粗糙模糊的印记马上呈现眼前，有些大煞风景。《盟军敢死队2》中已采用了3D人物贴图，但《罗宾汉》中仍采用的是单一的2D绘制，行动时感觉稍有差欠，好在游戏设计人员为游戏人物加入了非常丰富的动作细节，而且还借鉴了PS2游戏《合金装备2》中以符号来表现敌人状态的设计，当敌人发现异常时，头上会出现“？”号，当敌人发现我方时，头上会出现“！”号，让人一目了然，与之相对应，当人物把敌人打昏后，敌人的头上会出现旋转的星星，我们可根据星星个头的大小来判断敌人昏迷时间的长短，以方便下一步对策。或许是因为游戏采用的是2D图像引擎，因此虽然是2002年出的游戏，但读取速度却非常快，这让S/L大法的施展变得非常便利。但画面上仍然有这样的问题：不知是否因为时下已有太多人选择WinXP作为游戏运行平台的关系，当用Win98运行《罗宾汉》时，曾运行《战地1942》都流畅无比的电脑，现在画面却卡得厉害，基本上移动3次就要停顿一下，让人对于一气通关的热情大为减少，希望游戏公司能早日推出补丁解决此问题。


使用远视角时地图上的人物难以控制，放大后又会导致画面质量下降。


通过训练可以提高人物的等级。



星星点点的遗憾

《罗宾汉》中玩家除了可通过鼠标动作控制人物进行战斗外，游戏还提供了招式编辑功能，可把3个招式编辑起来一次连贯施展开来，但很遗憾的是，游戏设计小组未能在施展的同时，进一步深入，游戏人物只分潜行和战斗两种状态，而人物必须进入战斗状态后才能近身战斗，于是乎有时明明刚刺死一名敌人，另一名敌人马上就要冲到眼前，罗宾汉却因为眼前的敌人已死，新的敌人未进入战斗触发位置而收起了武器，让一个杀敌的良机白白错失；由于游戏画面拉近后，会变得粗糙模糊，因此相当多的玩家都选择最远视角进行游戏，人物特别小，战斗起来要找寻控制很难；整个游戏共有20个主线任务和若干支线任务，但不知是因为偷懒还是其它原因，整个游戏中翻来覆去就是那么9张地图，堪称游戏中最大的遗憾，最后和所有的即时战术游戏一样，《罗宾汉》同样不支持多人联线对战，这对本期望随着游戏操作的创新，在多人联线部分也能有所突破的玩家实在是有些失望，或许即时战术游戏真的无法支持多人联网对战吧。

在即时战术游戏缺少的2002年，《罗宾汉》的出世无疑给了喜爱即时战术游戏的玩家一个一试身手的良机，再加上游戏本身众多新颖而且乐趣多多的创新设计和罗宾汉的传奇故事，如果你不尝试，就匆匆放弃了它，那么相信你会在2002年留下一个重大的遗憾。

Codemasters Software是为玩家所熟知的著名游戏软件开发公司之一，它制作的《闪点行动》、《暗黑之刃》以及《星际迷航记远行者——精英部队》都颇受玩家和媒体好评。《战俘》是Codemasters于2002年第三季度制作完成的一款以二战反法西斯为背景的新形态动作冒险游戏。之所以这么说是因为与同类游戏相比，它最大的不同之处在于玩家在游戏中既不能使用任何武器，也不能伤害任何敌人，只能凭借自身的机智和勇敢进行一系列的秘密行动，最终完成自己的使命。游戏讲的是在二战期间，美国飞行上尉路易斯·斯通（Lewis Stone）带领助手詹姆斯·戴利（James Daly）中尉在德国北部上空执行侦察任务时，被德军防空炮火击落，虽然及时跳伞，却不幸被俘，关进了战俘集中营。很快，路易斯和詹姆斯一起想出了一个巧妙的逃跑计划，在一个漆黑的深夜顺利逃出了集中营。然而令人意想不到的是，詹姆斯在逃跑途中被德国人打死，而路易斯也再次被捕，关押到了另一个戒备更为森严的集中营。为了尽快从集中营逃离，路易斯联系上了战俘营中的脱狱委员会。这是一个由高级军衔战俘组成的秘密组织，路易斯必须赢得他们的信任才能得到他们的帮助，同时还要利用自身出色的侦察特长和敏锐的洞察力获取重要情报。当路易斯发现德国人正在研制一种具有巨大毁灭性武器的计划之后，他认为自己职责所在必须将这份情报报告给盟军，不惜任何代价将德国人的武器摧毁。从某种意义上说，战争的胜负就掌握在路易斯的手中。



二战风云之战俘

Prisoner of War

■天津 游侠奥杰（本刊特约作者）

总评 81	
制作	Codemasters
发行	天人互动
载体	CD×2
类型	动作冒险
语言	中文/英文
环境	Win9x/me/2000/XP
画面：	★★★★★★★★
音响：	★★★★★★★★★
操作：	★★★★★★★☆
娱乐：	★★★★★★★★
剧情：	★★★★★★★★
配置要求	CPU：Pentium Ⅲ 1GHz 显卡：32MB以上3D加速卡 内存：128MB RAM 硬盘：765MB

第一章 被俘

行动一：听完Kommandant的“训导”之后，先进入1号兵营（Barrack1）将背包放到自己床边的箱子中（箱子是你的私人保险箱，在游戏中所得到的任何物品都可以放到这里，以免被德国人没收），然后与Jimmy交谈，得知在战俘营中与其他人打交道最重要的是手中要有“钱”。当然这里所说的钱既不是美元也不是马克，而是烟、酒和巧克力等小东西。Jimmy交给你的第一个任务就是让你去偷一些“钱”回来。

等到吃饭时间，与其他战俘一起进入食堂区。其他战俘都到食堂中用餐，而你则要溜到食堂的后面，等到绕着食堂巡逻的士兵走过去之后，翻过前面的矮墙来到医务室区。这里没有德国兵，放心地走进医务室，从药架上拿到“钱”，然后再从里间屋的桌子上拿到另一些“钱”。接着原路返回食堂区，注意不要让巡逻的士兵发现（时刻留心屏幕左下角的雷达屏幕，这对你完成任务非常关键）。找到Jimmy，将“钱”交给他，他会约你晚上在兵营中见面，送给你一套鞋刷（在第4个任务中用得上）。



上尉和他的助手正在执行侦察任务。



上尉被带进了战俘集中营。

行动二： 没想到James Daly也被从其他战俘营转押到这个战俘营中，于是两人共同想出了一个逃跑计划，但需要使用撬棍，而得到撬棍的前提是先要找到打开仓库房门的铜钥匙。由于钥匙放在德国人的兵营里，因此这个任务多少有一点棘手。不过James Daly提议在早操的时候，由他来转移德国兵的注意力，让你能够趁机溜入德国兵营区盗取撬棍。其实凭借你的胆识和机警，根本用不着别人帮忙。等到吃饭时间，溜到食堂后面。避开巡逻的士兵，翻过北面的铁栅栏。发现左侧有间屋子，这就是德国人的兵营，兵营门口守着一个德国兵。幸好这个家伙只是呆呆地站在房门西侧。你既可以蹲下身悄悄地贴着墙根走过去，也可以钻到房子下面慢慢匍匐过去（房子底下还有一些“钱”），然后爬上兵营门前的台阶，打开房门进入兵营。仓库的铜钥匙放在房间最左边的床头，拿好之后按原路返回。找到James Daly，告诉他钥匙已经到手。

行动三： 根据James Daly所说，1号兵营后面铁栅栏对面的墙上有一个洞口，可以从那里穿过进入集中营的仓库区。等到早晨点名后，带上铜钥匙转到1号兵营后面，看巡逻兵从身前走过之后，赶快翻越铁栅栏，然后蹲下身子穿过洞口。洞口前有一面断墙可以隐藏身形，断墙的对面就是仓库，不过仓库的门在另一侧还有一个士兵绕着仓库在巡逻。从断墙处向左看，仓库旁边有一丛灌木。等巡逻兵转向相反的方向时，快速跑进灌木丛（留心不要被右侧远处塔楼上的士兵看到），然后避开灌木丛右侧巡逻的另一个士兵，顺着仓库的墙根向左转，躲在一堆木箱子的后面。这时绕着仓库巡逻的士兵也转到了木箱这边。等他转身后，悄悄跟在他后面，同时查看雷达，确定仓库门对面的士兵也扭转了方向，再转过墙角，快速使用铜钥匙打开仓库的房门溜进去。蹲下身子向前走，分别从箱子和桌子上拿到“钱”和撬棍（注意不要靠近仓库左侧的窗户，否则会被外面巡逻的士兵发现）。接着悄悄靠近房门，从钥匙孔查看外面的动静。等看到士兵从左向右经过门前之后，稍等几秒钟，然后打开房门，快速从房间溜出来，顺着墙根转到刚才的木箱后面。接下来要做的就是借助灌木丛和断墙的掩护先后避开巡逻兵，穿过洞口，翻过铁栅栏，溜回1号兵营，将撬棍放好，然后找到James Daly，告诉他已经拿到了撬棍。

提示：如果胆量足够大，可以在翻越栅栏之后，不顾德国兵的警告，快速冲入灌木丛蹲下来。只要钻进灌木丛，德国兵即使来到你跟前也不会发现你，然后便一切恢复正常可以继续行动。

行动四： 与James Daly商量了一下，你和他准备趁夜分头行动，然后在集中营的车场会合。等到晚上点名之后，在1号兵营中对着镜子使用鞋刷，换上夜行装束，然后离开兵营，悄悄来到门上有黄色标记的小屋前。这个小屋的左侧有一小段铁栅栏，栅栏外面有个士兵在巡逻。估算好时间，避开巡逻兵，翻越栅栏，然后向右走几步，再翻过左侧的另一道铁栅栏，来到食堂区。绕到食堂的东面，像在行动二中那样爬过铁栅栏，然后一直向北走，再翻过一个铁栅栏，看到左前方有个小屋。小屋外有个士兵在巡逻，当他朝着你走过来的时候，可蹲在铁栅栏跟前的矮墙下藏身。等士兵转身往回走的时候，快速来到小屋前，用撬棍将门撬开。这里是德国司机睡觉的地方，打开门之后，要蹲下身轻轻走动，一旦发出声响，就会被睡觉的德国人察觉。从房间东北面的房门离开，发现已来到集中营的东北角。转身向左走（西），避开警卫塔楼的探照灯光，否则会被敌人开枪击中。身前的吉普车和不远处的铁桶都可以用来藏身。等巡逻兵从你身边转头向回走的时候，迅速向西走，注意不要被西面铁栅栏后面的士兵看到。只要冲到西侧的卡车前，钻进去与James Daly会合，便可以混在卡车中逃出集中营。

然而天有不测风云，人算不如天算。卡车在行驶途中差一点与德国将军Stahl的轿车相撞。沉不住气的James Daly想要趁机逃入附近的树林，却被Stahl将军开枪打死，而你也被Stahl将军指定关押在防卫更为森严的Stalag Luft战俘营。



战俘营指挥官正在训话。



去食堂吃饭。



向士官Jimmy征求意见。

第二章 战俘

赌博游戏（从本章开始每章将出现两种赌博游戏）：

锡杯（Tin Cans）：在横木上摆放着9个铁罐，在45秒钟之内用15块石头将9个铁罐全部砸下横木为赢（一定要让铁罐掉下横木，仅砸倒不算数），赌资5“钱”，获胜得10“钱”。

骰子（Dice）：在桌子上投骰子，每次两个骰子的点数之和大于7为赢。随着投掷次数增加，骰子转动的速度也随之加快。赌资为5“钱”，难度分简单（投3次）、普通（投5次）、困难（投10次），时间无限制（但是如果骰子从桌上滚到地上则为输）。

纸牌（Cards）：发一定数量的牌，每次预测下一张牌的点数是高于上一张牌的点数还是低于上一张牌的点数，A的点数为最高。赌资5“钱”，难度分简单（3张牌）、普通（5张牌）、困难（10张牌），时间无限制。

行动指南：由于集中营中能够提供帮忙的人都需要一定的报酬，因此手头最好准备一定数量的“钱”。除了赌博之外，怎样才能得到更多的钱呢？首先，集中营西面的工地上有很多“钱”。在下午休息的时候，转到2号兵营后面的铁栅栏前，看巡逻的士兵从身前经过向右走后，快速爬过铁栅栏，跑到对面的小屋后面，翻过小屋西面的铁栅栏进入工地。工地里面有两个巡逻兵，注意不要被他们发现。左侧的卡车上及卡车底下有很多的“钱”，右侧未建好的房子和帐篷里面也有很多“钱”，另外帐篷里面还有一根撬棍。如果觉着“钱”还不够用，可以冒险到Kommandant的房子走一趟，就在集中营的东面，是一座小楼。进入后分别可以在厨房、书房和卧室中找到一些“钱”，特别是在楼上的卧室中还可以拿到1个小望远镜和1把铁钥匙。此外集中营的东南角正在改建仓库，那里也有一些“钱”。在仓库和Kommandant的房子之间这段距离分别有Laundry Room和Post Room，你可以使用从Kommandant卧室中得到的铁钥匙打开Post Room，从里面拿到一些“钱”。





来到Stalag Luft集中营，首先见到了James中校。



在4号兵营见到脱狱委员会的几个发起者。



Stalag Luft集中营的晚间点名。

行动一：从卡车上下来后，与James Temple-Smithson中校简单聊了几句，他说如果有需要，可以到4号兵营中去找他。在熟悉了Stalag Luft集中营的地形之后，来到4号兵营，与James中校和Nicoli Radtke少校交谈，他们交给你一项任务：将一盘歌曲磁带放到德国人的广播站播放。广播站在集中营北面的Administration的办公室中，你的行动必须迅速，否则时间赶不及。

晚上点名之后，从自己所在的2号兵营中的箱子里拿上歌曲磁带，转到兵营后面。面前有一道铁栅栏，对面是一间小仓库，在铁栅栏和小仓库之间的小路上有1个德国兵正在来回巡逻。你需紧靠着兵营的拐角，当德国兵从身前转头离开时快速翻过铁栅栏，跑到小仓库后面，接着顺北面的小路向前走。来到东西向的小路上，看到远处有几个德国兵在站岗，另外还有一个德国兵在来回巡逻。沿着小路向东走出一小段距离，来到岗哨亭前，翻过左边的铁栅栏进入食堂区。这里有两个巡逻兵，紧贴着篱笆向东走几步，来到食堂东面，然后再向北走，翻过另一个铁栅栏，进入Administration办公室所在区域。站在办公室门外通过钥匙孔查看里面的情形。房间里面的德国兵按照L形的路线来回巡视，而播放磁带的扬声器就放在L拐弯处的桌子上。等到德国兵从门口离开后，快速打开房门，悄悄跟在他后面，注意不要碰到椅子发出声响。当士兵在L拐弯处转身的时候，你朝着对面走过去，藏在黑暗角落中的书架后面。接下来看准时机，将音乐磁带放到扬声器中，播放音乐。当音乐在深夜中响起的时候，德国人不明白发生了什么事情，立刻派士兵四处查看。而你要等到外面巡逻的士兵来过之后，把握好时机从他身边溜过，然后按原路返回4号兵营，向James和Nicoli报告情况。

提示：在进入Administration办公室前，藏在铁栅栏旁边的一堆木头后面，朝着对面的铁桶投掷石头。这样屋子里的士兵就会出来绕着办公室查看，你就有足够的时间进屋播放磁带；如果被德国兵抓住，磁带将被没收，如果想要取回来，可以在早操的时候与小胡子胖士兵交谈，给他一些“钱”，他便会将磁带放回到你的“保险箱”里面。

行动二：半夜里播放音乐磁带，看起来像是做傻事，其实是有原因的。James和Nicoli在让你去做这件事

情的同时，派另一些人去偷取重要文件。可是这个声东击西的计划失败了，因此他们让你再次去完成偷取文件的任务，并把一把铜钥匙放到了你的箱子里面。

文件就放在集中营东面Kommandants的办公室里面，你在偷取文件之前必须先要伪装一下。从箱子里面拿上铜钥匙之后，走出2号兵营，转到兵营后面的铁栅栏前，看到那个士兵还在小仓库门前来回巡逻。站在铁栅栏的右端，面对对面小仓库右侧的铁皮箱子，等到士兵从身边掉头向左走时快速翻越栅栏，然后敲击小仓库的墙壁或用石头投掷铁皮箱子发出声响，使得德国兵跑过来调查。而你要利用这个机会迅速绕着小仓库逆时针跑一圈，来到仓库门前，用铜钥匙打开门进入，从门边右侧的桌子上拿到德国兵军服，对着镜子换好。

从小仓库走出来（不要跑，否则会被德国兵识破），像在上一次行动中那样一直向北走，来到东西向的小路上，然后再一直向东走，经过相对着的食堂区和囚犯区的两个大栅栏门，来到Kommandants的那座小楼前。Kommandants的小楼外分别在南面和西面各有一处由横杆拦着的入口，你要从西面的横杆那里进入。虽然你穿着德国兵军服可以骗过士兵，但小楼前有个军官按L形路线在巡逻，他可以识破你的伪装，因此你要把握好时机，趁着他朝南走的时候快速穿过横杆，从他身后进入小楼。此后你所要做的就是从办公室中将文件偷到手，有两种途径可以选择，第1个途径是穿过右侧的房门直接进入办公室。办公室里站着1个士兵，还有1个军官在来回走动。从钥匙孔向房间内窥视，只要军官离开门边，就快速将门打开，藏到东面的书架后面。等军官再次走到门前，迅速从书架的另一端转出来，来到对面的书桌前，拿上文件，然后再躲回书架后面蹲下。接下来你要把握好时间，避开军官离开房间。第2个途径是进入小楼后穿过左侧的房门，顺着走廊进入厨房，然后再从厨房另一侧房门进入办公室（如果你有兴趣也可以顺着厨房里的楼梯上楼，到Kammandants的卧室和书房中拿到一些“钱”和一把钥匙）。像第1个途径那样，把握好时间利用书架避开军官，从书桌上拿到文件，然后再回到厨房。从小楼出来的时候，注意不要被巡逻的军官发现。穿过横杆之后按原路返回，当然你也



厨师也是不容忽视的敌人。



拿上这些闪亮的“钱”吧。

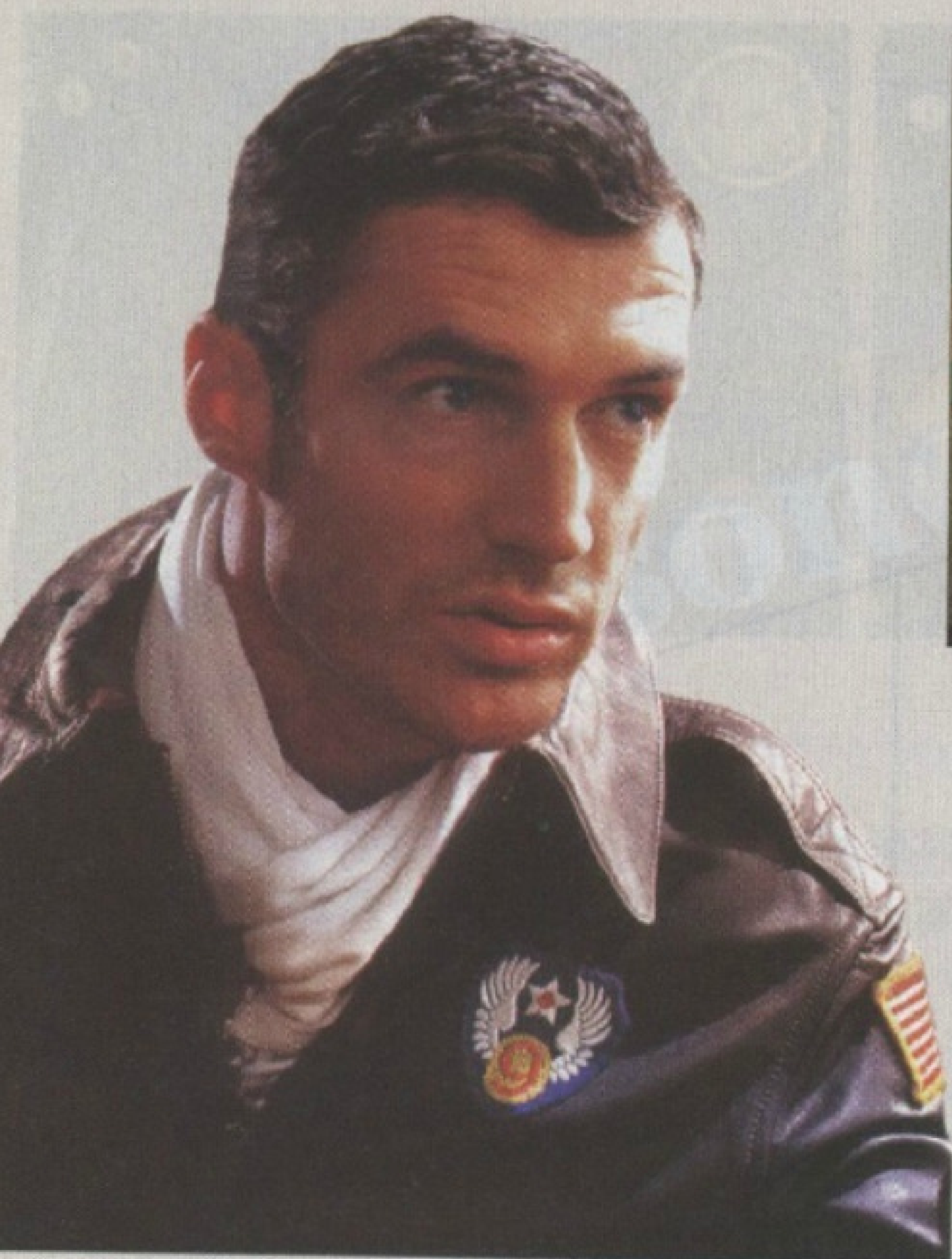
可以等到吃饭的时间囚犯区和食堂区的大栅栏门打开，这样就可以直接穿过。回到2号兵营，将德国兵军服换下来，然后来到4号兵营，告诉James和Nicoli已经拿到文件。

行动三：绝密文件到手后，你在4号兵营中见到了英国SOE特工Harding上校，据他说这是一份有关毁灭性杀伤武器的计划书。晚上点名时德国将军Stahl乘车赶来，说自己的一份绝密文件被窃，命令德国兵搜查每个兵营，并且在4号兵营将计划书搜走，不过文件的复印件还在脱狱委员会手中。点名结束后，脱狱委员会的成员们商议要尽快将有关毁灭性杀伤武器的情况报告给伦敦总部，为此必须尽快挖通逃离战俘营的地道。由于你漂亮完成了先前的任务，得到了James的充分信任，他请你帮忙搞到挖通地道所需要的手动风箱。这个任务看起来比较简单，其实并不容易完成。首先你要从3号兵营前的Harry Fox那里花80“钱”买到一把铁钥匙。如果你觉着价钱太贵，可以参照“行动指南”中的方法自己搞到一把铁钥匙，否则你就只能拿着撬棍行动了（撬棍的价格也比较便宜，不过手里拿着东西在集中营中来回走动很容易被德国兵抓获）。

早晨点名之后，与其他囚犯一起来到食堂吃早饭。手动风箱放在食堂南面柜台另一侧水池边的小桌子上，厨师在那里工作。等到大家吃完早饭陆续离开后，厨师也离开了食堂，你可以用铁钥匙打开食堂东北面的房门。出来之后发现对面是先前播放音乐磁带的Administration办公室，那个德国兵还在来回巡逻，注意不要被他看到。贴着墙壁向西走，打开食堂西面的房门再次进入食堂，在水池边拿到手动风箱。留神不要碰到柜台上面悬挂着的平底锅，否则会惊动柜台入口边坐着的德国兵。从食堂出来，贴着墙壁走到食堂东侧，蹲在一堆木头后面。德国兵不会注意到你藏在这里。等晚饭时间过了，囚犯从食堂中走出来返回兵营，你可以混入他们的队伍，避开德国兵来到4号兵营，将手动风箱交给James。

行动四：虽然手动风箱搞到手了，但是连日的暴雨天气使得刚刚挖好的地道塌方，无法使用了。不过有人提到集中营中还有一条旧的地道可以利用，只是现在那个地区被改建成停车场，有德国兵看守，很难接近，因此又是你行动的时候了。James让你带上情报，从那条地道逃离集中营。

晚上点名之后，在兵营中换好德国兵军服，走出兵营。像在行动一中那样，翻过2号兵营后面的铁栅栏，沿着小路向北走，然后再向东走，从岗哨亭旁边翻越铁栅栏进入食堂区。接着来到食堂的最西侧，翻过墙头进入器材区，注意避开探照灯光。用钥匙将器材室的门打开，在房间中的桌子上拿到撬棍，然后走出来，从器材区北面墙壁上的洞口钻过





一队德国巡逻兵。



溜过岗哨亭。

去，进入停车场。停车场外面有个德国兵在来回巡逻，当他看向你的时候，要将撬棍放下，等他转身之后，再将撬棍拿起来，以免他识破你的伪装。不过停车场里面还有一个军官，因此就要借助停车场中的车辆作掩护避开军官。停车场中有3座房子，你要进入中间的那座。当德国军官转身从房子跟前离开走向停车场中央的时候，快速冲到中间的房子前，用撬棍将房门撬开走进房间。地道在房间的角落中，下去之后，沿着地道向前走，等到顺着梯子爬出地道，你便顺利逃出了德国人的集中营。

第三章 寇帝兹堡

行动指南： 早晨点名之后，随着其他人来到食堂，走到食堂南面厨师所在的柜台处。把握好时机，从柜台后面的门溜进去，然后沿着走廊穿过右侧的房门进入厨房。拿到"钱"和一把铜钥匙之后，按原路返回食堂，混入其他囚犯当中。不过要从钥匙孔留意厨师的行动，如果让他看到你的行踪，他便叫德国兵将你带走。如果从厨房拿到"钱"和钥匙之后没有直接返回食堂，还可以从厨房西侧的房门离开来到院子中。等巡逻的德国兵向西面走过去的时候，悄悄往南走，朝着兵营A走过去。将门打开后站在门外，直到里面的士兵向西走入狭窄的走廊，从你的雷达上消失。快速进入，从桌子上拿到撬锁工具，然后在桌子后面蹲下，这样便不会被巡逻的士兵发现，等到同伴从食堂出来走进院子时，从门后跳出来加入他们的队伍。

如果你想要得到更多一些的"钱"，可以来到院子的西南角，用铜钥匙打开一扇没有标记的小门（洗衣房旁边），进去后顺着梯子爬上去，进入医务室，从里面拿到一些"钱"。此外院子的西面有1个梯子，顺着它向上爬到小平台上，也可以拿到一些"钱"，还可以拿到一个足球，将足球交给Kapowski、Doc或Worthington，他们会送给你1个飞爪作为答谢（这个东西放到你的箱子中）。另外桌子对面的柜子是一个很好的藏身之处，当你错过早晚点名，德国人进行全面搜查的时候可以躲藏在这里，等到搜查结束之后再从这里溜出去。

行动一： 你逃出Stalag Luft集中营3天后，不幸又被山间巡逻的士兵抓获，并且从你的裤子中搜出了文件。于是你被带到了防卫更为森严的寇帝兹堡（Colditz Castle）集中营。与脱狱委员会的William和Henri交谈后，得知Harding上校被单独关押在这座集中营的某个房间中，并且由1个德国兵日夜不离地看守。而你所要做的就是要争取在Harding上校的关押室中与他交谈，向他说明情况。

要找到Harding被关押的房间，你首先要从厨房中拿到铜钥匙，当然你也可以使用撬锁工具。拿到铜钥匙之后，你可以通过两条途径到达Harding上校被关押的房间。

第1条途径： 从你自己的房间出来，走到兵营A右侧尽头处的房门前。这里是图书馆，门前有1个德国兵看守。根据你行动时间的不同，需要采用不同的方法避开这个士兵——如果德国兵站在桌子后面，就快速走到门前，用铜钥匙打开房门，然后从门边离开，这时，德国兵会走过来调查，但什么也没有调查出来。等到他转身走开，迅速推开房门走进里面；如果德国兵正在走廊中沿东西方向巡逻，那么把握好时间，等到他朝着走廊西面走去的时候，打开房门进入；如果在熄灯之后行动，这个德国兵会坐在图书馆门边的椅子上睡觉，只要蹲下慢慢走到门前，将门打开进入，就不会惊醒德国兵。进入图书馆后，沿着面前的横杆扶手悄悄走到右侧的台阶前。图书馆的西面有两层楼梯通向房间北端的小平台，1个德国兵在楼梯和图书馆大厅之间来回巡逻。避开这个德国兵，沿着楼梯向上走，当靠近楼梯顶端的时候，可以发现平台上守卫着另1个德国兵。在这个德国兵还没有注意到你的时候，先冲到书架后面藏起来，等他坐回平台南面的椅子上，然后又朝北面走了几步看向窗外的时候（可以通过屏幕左下角的雷达来观察），你可以蹲下身，转过书架朝着他走过去，在他身后停下来，然后转向左侧，接着德国兵会转身向东走出几步离开窗户。这时你可以冲到窗前，打开窗户，跳到窗外的高台上，这是集中营院子上方的一个东西向高台。顺着北面的梯子爬上去，继续向北走，直到爬上另一个高台。沿着高台向西走，接着向北走，然后再向西走，从另一扇窗户中爬进去。对面的灰色房门里有一把撬棍，如果你需要可以拿上它。沿着通道向前走，转弯之后从黑暗角落中打开地面上的活门，顺着梯子来到剧院上方的平台上。等到过场动画结束之后，从左侧梯子旁边的房门离开，来到剧院中的

楼梯前。在下面的楼梯平台上有个德国兵正在沿东西向巡逻，当他坐在楼梯平台左侧东面房门旁边的椅子上的时候，快速走下第1层楼梯，然后在他椅子旁边的帷幕后面蹲下。等到这个德国兵起身巡逻从你旁边经过之后，朝着东面的房门走过去，打开门进入剧院大厅，这里也有个德国兵在来回巡逻。先在房门旁边的箱子后面藏好，等他走过去之后，蹲下身跟着他向前走。来到舞台前的时候顺着斜坡登上舞台，然后从舞台北面的活门顺着梯子爬下去，进入兵营B。从这个房间出来，避开走廊中的德国兵，进入右前方的房门，然后再避开专门看守Harding上校的德国兵，进入里面的房间找到Harding上校。



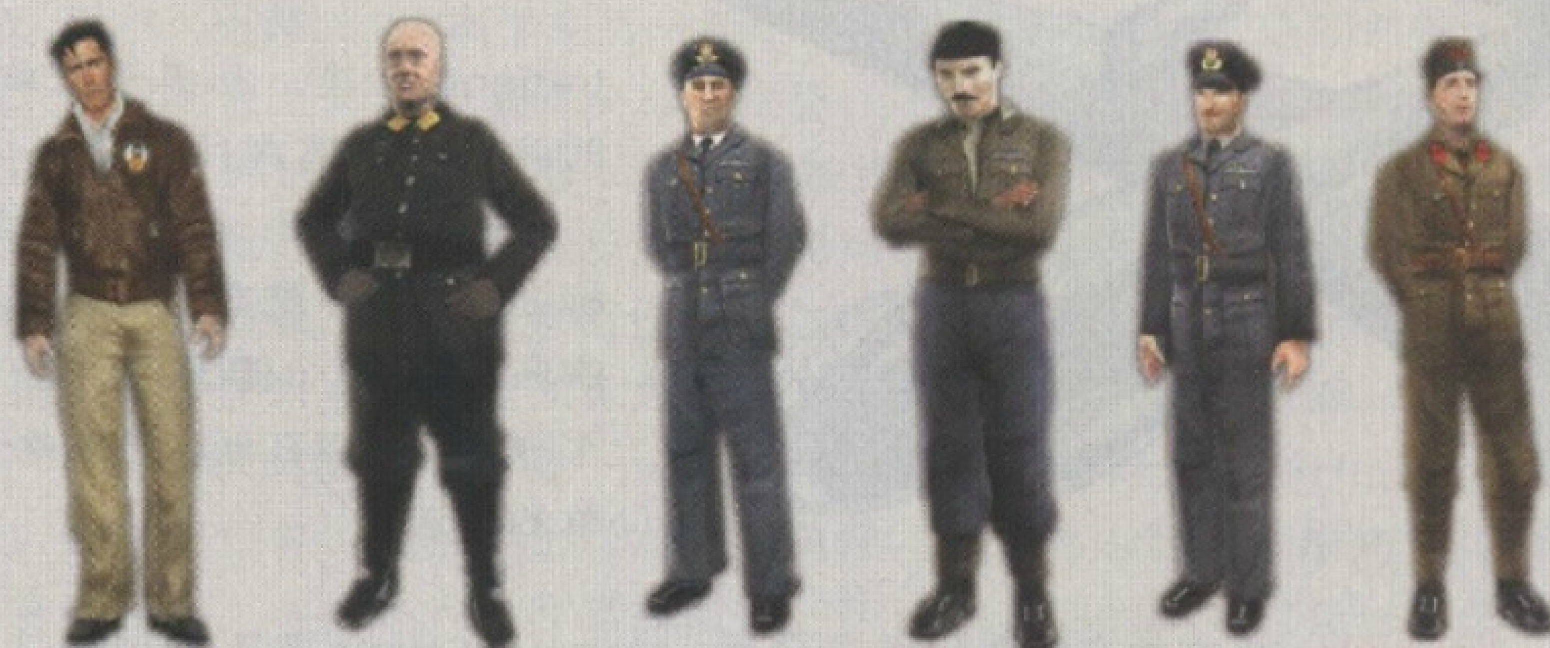
雪花飘落中的寇帝兹堡集中营。



上尉被押解到寇帝兹堡集中营。



德国兵从STONE上尉身上搜出了文件。



第2条途径：在下午自由活动时间开始行动，来到集中营西院北面的剧院前，用铜钥匙将门打开。溜进剧院后发现1个德国兵守卫在楼梯口。蹲下身向左走藏在楼梯旁边。转身看向东面，在剧院大门的右侧摆放着一个书架，书架上放着一个瓷罐。朝瓷罐投掷石头发出声响，吸引楼梯口的德国兵走过去调查，你趁机走上楼梯。来到上面的楼梯平台上，看到右侧过道中1个德国兵坐在房门旁边的椅子上休息，迅速在德国兵椅子旁边的帷幕后面藏好，接下来的行动过程与第一种途径完全相同。

行动二：与Harding上校交谈，当他得知藏在你裤子中的文件被德国人拿走后非常着急，打算重新潜回Stalag Luft集中营，为此，Harding上校让你帮助他找来一身德国军服。在集中营西院南面的洗衣房中有德国军服，你可以在休息时间避开院子里德国兵的巡视打开洗衣房的门溜进里面。洗衣房中有个德国兵看守，不过当你进入的时候他正好顺着楼梯到2楼的医务室查看，你可以趁机穿过右前方的房门进入里面的房间。在这个房间中有另1个德国兵在来回巡逻，当你进入房间之后，要迅速藏在前方的箱子后面。等德国兵走向房间南端的时候快速从房间西北角的桌子上拿到军服，然后躲回箱子后面。等德国兵来到房间北面的时候，再冲到房间西南角的屏风后面，在镜子前换上军服。而后你就可以大摇大摆地从屏风后面转出来，将房间中的“钱”全部收好之后，从洗衣房出来，穿过院子来到兵营B，找到Harding上校。

行动三：将军服交给Harding上校，他希望你和他一起逃出寇帝兹堡，不过先要听取脱狱委员会提出的逃跑计划。与William和Henri交谈，他们说要想从寇帝兹堡逃往Stalag Luft集中营，最好先拿到一份旅行文件。旅行文件在Administration办公室，你可以通过3条途径到达那里。

第1条途径：在吃饭的时候穿过柜台后面的房门，注意不要让厨师发现。穿过房门之后，用撬锁工具将左侧锁着的房门打开。穿过房门来到德国人工作区院子西面的几层铁台阶顶上，Administration办公室在院子北面，你可以借助院子中停放的卡车避开巡逻的士兵和军官（你可以藏在卡车下面）来到办公室前。避开台阶上面巡逻的军官，穿过左侧房间进入办公室，从桌子上拿到旅行文件后原路返回，找到脱狱委员会成员，告诉他们已经得到文件。

第2条途径：吃饭的时候登上食堂东北角的台阶，穿过那里的房门进入德国人的食堂。藏在房门旁边的书架后面，可以看到食堂中有两个德国兵在来回巡逻，其中一个绕着食堂顺时针巡逻，而另一个则在两排饭桌之间前后巡逻。当第1个士兵从书架前走开，同时第2个士兵转身朝着书架对面走去的时候，快速从书架后面转出来钻到右侧饭桌下面，一直向前爬。当被箱子挡住去路后，等着士兵从自己跟前经过，然后迅速从饭桌底下出来，蹲下身走到食堂东南角的房门前，穿过房门便来到了Adminis-



tration办公室。从桌子上拿到文件，然后按原路返回，注意一定要把握好时间，避开巡逻兵。

第3条途径：晚上点名之前，来到院子西南角，用铜钥匙打开一扇没有标记的小门（洗衣房旁边）。进去后顺着梯子爬上去，进入医务室，这里的病床上躺着1个德国兵，他一动不动。你不但可以从他的床脚拿到一套德国军服，还可以在他床边的桌子上拿到一份旅行文件，这是拿到旅行文件最简单的方法。

行动四：将文件交给脱狱委员会后，William和Henri提及Harding上校正等在集中营的下水道中。由于德国人发现Harding上校已经失踪，便将集中营内的所有通道口都封闭起来，为此你必须先找到打开下水道入口铁箅子的工具。

在吃饭的时候，像在上一次行动一样通过食堂来到德国人的工作区，在Administration办公大楼门前台阶西面的桌子上拿到弯头撬棍。下水道的入口一共有3个，前两个分别位于囚犯食堂内厨房的西南角和囚犯东院的空地上，从这两个入口下去后，要小心避开在下水道内转弯处巡逻的德国军官，然后在下水道的东北角与Harding上校会合，第3个下水道入口在德国人的食堂中。如果要从那里进入下水道，必须像在先前的任务中那样，避开食堂中巡逻的两个德国兵，从书架对面的下水道入口顺着梯子爬下去，转过拐角，便可见到Harding上校。

第四章 破坏

行动指南：自从你逃离Stalag Luft集中营之后，这里重新改建了一下。原先的工地现在改为囚犯区，而原先的囚犯区现在改成了仓库区。另外，如今正值寒冬时期，大部分时间天空都是阴沉沉的，集中营里面显得非常昏暗。由于这次的任务比以往困难很多，因此你需要很多的"钱"、撬锁工具和德国军服。首先，在下午自由活动时间来到囚犯区的东面，在东北角的铁栅栏对面有一辆吉普车，车上和车下都有一些"钱"。当对面右侧绕着仓库巡逻的德国兵转到另一侧后，快速爬过栅栏，从吉普车那里拿到"钱"，接着一直向东走，越过另一道铁栅栏，进入德国人的仓库区。先进入右前方的大房子（仓库A），避开巡逻的军官。打开房门后，面前是一堆大箱子，藏在箱子后面，通过雷达观察房间中德国兵的巡逻情况。等到德国兵在房间左侧稍停片刻的时候，快速从房间右侧穿过，来到对面的箱子后面藏好，拿到"钱"和撬棍。从房间出来，不要直接穿过院子向南走，先向东朝着院子的东北角走，然后紧贴着北面的铁栅栏，避开巡逻的士兵，朝南走，来到一个小房子前（仓库B）。用撬棍将门打开，进去拿到一些"钱"和撬锁工具，这时晚上点名的时间到了。由于你不能及时返回，集中营内全面搜查开始了。你可以从房子中出来，藏在外面的吉普车下面，等到全面搜查结束后，从吉普车下面出来，小心翼翼向西走，来到铁栅栏跟前。当铁栅栏另一侧右面仓库门前的守卫转到西面的时候快速翻过篱笆，藏在房子南面，这时南面的探照灯应该照不到你。等到巡逻的德国兵再次转到房子西面，迅速来到房子东面，用撬锁工具打开房门，从里面拿到德国军服。换上军服，拿着撬棍，从仓库中溜出来，按原路返回，避开沿途的德国兵，将撬棍和军服放到1号兵营中自己的箱子里面。

行动一：潜回Stalag Luft集中营，偷听到Stahl将军正在督促Kommandant加紧研制导弹，稍不留神被德国兵发现行踪。由于Kommandant害怕Stahl将军斥责，也没有深究你是如何从寇帝兹堡逃出来的，便把你重新关回了1号兵营。找到James探听情况，他说需要你到集中营内的邮政区将SOE寄来的包裹搞到手。穿上德国军服，从兵营出来，走到囚犯区东北角。翻过铁栅栏来到东西向的小路上，沿小路向东走。当来到集中营东面的时候，看到右侧的德军仓库区和其对面的两间砖房之间的小路上有个德国兵在沿着南北方向来回巡逻，来到砖房东面，扳起横杆进入邮政区。右侧收发室的门前有个德国兵正在值勤，朝着德国兵南面的铁皮桶投掷石头将他吸引过去，然后快速用撬锁工具将房门打开，从里面的桌子上拿到包裹，接着从房间中溜出来，躲到右侧的卡车下面。从卡车底下朝东爬，出来之后发现自己从邮政区东面围墙的开口处来到了先前那条德军仓库区和邮政区之间的小路上。跟在刚才那个沿南北方向巡逻的士兵后面走，当他转向你的时候将包裹丢下，避免他怀疑，等他转身之后再捡起来，然后快



潜回Stalag Luft集中营。



Stahl将军正在催问导弹研制的事情。



STONE上尉一不留神再次被俘。

速来到东西向的小路上，按原路返回兵营，将包裹交给4号兵营中的James。

提示：如果你现在还没有德军制服，可以在夜间潜入德国人的仓库区，从门上有黄色标记的小屋左侧篱笆翻过去，来到德军仓库区和邮政区之间的小路上，接着从对面邮政区墙壁上开口处爬进去，来到卡车下面，投掷石头敲击铁桶，将收发室门口的士兵引开，从里面拿到包裹，然后按原路返回。

行动二： 原来SOE从伦敦寄来的是一架小照相机，要脱狱委员会将德国人正在研制的导弹外观拍下来，与James交谈后，他还是希望你能够将有关导弹的设计文件搞到手。早晨点名之后，换上德军制服，带着照相机离开1号兵营。按照上一次行动中的路线来到邮政区，然后一直向南走，穿过两道横杆，进入德国人的高科技实验区。对面高楼的正门是锁着的，如果用撬锁工具打开会引起旁边德国兵的怀疑。转身向右走，看到前面有两辆卡车，这时要注意1个德国军官正在高楼右侧来回走动，并且走到两辆卡车之间按L形路线巡逻。先藏在第1辆卡车后面，等军官转身从两辆卡车之间走开时，再藏到第2辆卡车另一侧的矮墙下，等军官再次走到两辆卡车之间，这时要快速转过矮墙向南走。注意，不要跑，否则高楼四角岗楼上的德国兵将会开枪。来到高楼后面，顺着铁皮箱子旁边的梯子向上爬到第2层，避开这层巡逻的军官以及高楼四角岗楼上的士兵，向左走，转弯后顺着楼梯来到顶层。到顶层东面便可以看到德国人的导弹，按Ctrl+空格键将它拍下来，然后顺着顶层东北角的梯子向下爬，进入大楼内部。发现自己在一个H形状的楼梯平台上，这里有个军官按逆时针方向在H的南半部巡逻，趁他不注意时快速穿过H的中间横杠，然后向右转，顺着角落中的楼梯来到楼下。一楼也有个军官在巡逻，不过他走动的距离比较长，你需要借助楼梯前方右侧的浅灰色和棕色箱子来隐藏身形。先藏在浅灰色箱子后面，等军官从身边经过后快速向南走，接着转向东，然后再向北走，进入里面的房间。注意不要碰到墙边的罐子，否则会惊动军官。将房间中的保险箱撬开，拿到里面的文件，然后把握好时间跟在巡逻的军官后面往回走。在经过那两个箱子时，这次要藏在棕色箱子后面，等军官经过后，快速来到北面的房门前将它撬开，从大楼中走出来。接下来便可以按原路返回4号兵营，向James报告已经拿到了文件，并且拍下了导弹的照片。



见到了德国人的导弹。

行动三： 从偷到的文件中，James发现德国人马上就要向伦敦发射导弹。时间紧迫，他请你到德国人的无线电收发室中将这个情报发往伦敦，让盟军派飞机轰炸集中营，摧毁德国人的导弹。于是你需要穿上德国军服来到2号兵营，掀开房门对面床边的毯子进入地道，沿地道一直爬到尽头，钻出来发现自己身在德国人工作区的一间小空屋里。无线电发报室就在这个小屋子的旁边，不过你先要搞一身军官制服才能进入发报室。从房间出来，先在院子东面的墙壁上拿到一把铜钥匙，然后向左走，登上楼梯进入军官办公室。拿到军官制服后，对着镜子换好，然后从房间出来，回到院子里面。现在唯一能够识破你伪装的就是院子东南角房间中的高级军官。不过等到午饭时间他便会离开去吃饭，你可趁机进入发报室，不用顾及里面的军官。向总部发出情报后，按原路返回兵营，向James报告情况。

行动四： 盟军派来的轰炸机马上就要到达，囚犯们都已经躲进地道，而你还要在最后时刻将导弹破坏。由于集中营内一片混乱，德国兵都已经离开了自己的岗位，你可以一路毫无阻碍地跑到高科技大楼，不过你的时间只有5分钟。来到大楼前，用撬锁工具将正门打开。进入后避开巡逻的军官，来到2楼，从东面的墙壁上拿到控制钥匙，然后返身将西侧的控制台关闭。接着来到一楼，用先前的方法避开Kommandant，在拿到文件的房间中找到钥匙，将这里的控制台也关闭，这样德国人的导弹便被破坏，同时盟军的轰炸也开始了。气急败坏的Stahl将军并不认输，他让人准备好汽车赶往寇帝兹堡，因为那里还有一个地下导弹研制基地。


从军官身后溜过。


来到高科技设备区。


在高科技大楼中行动要十分小心。

第五章 胜利大逃亡

行动指南： 在早饭期间，你可以进入集中营的西院。打开洗衣房旁边的小门，顺着房间里面的梯子来到2楼医务室。医务室中有个女护士在值班，注意不要被她发现，然后从东面的房门离开。从角落里拿到鞋刷后，顺着楼梯悄悄往下走，不要惊动楼下的士兵。从楼梯左侧拿到德军制服后，迅速对着镜子换好，然后安然从楼梯对面的大门离开，此外你还可以到食堂里面的厨房和德国人的食堂中去找到一些"钱"。



Stahl将军赶回了寇帝兹堡集中营。



Stahl将军觉得Stone上尉是个很可笑的人。



又见到老战友了。

行动一： Stahl将军的导弹被炸毁，他赶到寇帝兹堡向Kommandant大发雷霆，而你也偷乘Stahl将军的轿车跟随而来，故意被德国兵发现，再次遭到关押。同时你看到Harding上校也再次被德国人抓住，关在这个集中营里。与脱狱委员会成员交谈，他们提到目前存在信任危机，Harding上校自己在进行着某个计划，希望你能够去探察一下。早晨点名之后，穿上德军制服通过食堂进入德国人的食堂，然后再进入Administration办公室，从桌子上拿到铜钥匙。接着来到兵营A，打开图书馆的房门，进入后顺着楼梯来到2楼。穿过西面的房门，顺着大厅东北角的楼梯来到3楼，穿过南面的房门沿走廊向西走。过场动画显示有人也来到了这里，并且用照相机拍了照。从北面的窗户出去，沿着外面的高台逆时针走到尽头之后，顺着飞爪绳索爬到上一层高台上，然后将飞爪收好，走到前面的窗户前钻进去，看到一架滑翔机，这或许就是Harding上校的秘密计划。现在要返回兵营向脱狱委员会报告情况，可是手里拿着飞爪不能由原路返回，可以选择另外两条路径：第1条是从房间西南面的房门离开，在下一个凌乱的房间里将飞爪放下，拿起这里的撬棍将东南面的房门撬开，然后再捡起飞爪，穿过那扇门来到个圆形平台上。对面的栏杆上有个缺口，栏杆下面还有个铁环，将飞爪拴在铁环上，然后顺着绳索滑下去，来到医务室旁边的那个小房间里。接下来顺着梯子爬下去，来到院子里，避开巡逻的守卫（当他们走向你的时候将飞爪丢下，等他们走开再拿起来）回到兵营B中。将军服和飞爪放好后向脱狱委员会报告情况；第2条途径是从刚才的窗户出去，沿着高台来到飞爪原先悬挂着的地方。将飞爪放好，然后顺着绳子爬下去，再沿着下面的高台向南走，不过不要从窗户回到先前有人拍照的那个房间。继续向前走，可以在高台尽头找到安放飞爪的地方，顺着飞爪绳索下去，来到在第三章中捡到足球的那个小平台上。顺着梯子爬下去，穿过东面的房门进入兵营A，然后再穿过兵营A另一侧的房门，朝着对面的兵营B走过去，最后将军服和飞爪在自己的房间放好，去向脱狱委员会报告情况。

行动二： 与脱狱委员会成员交谈，他们怀疑内部有奸细向德国人通风报信，让你在奸细向Kommandant报告的时候将照片拍下来。穿好军服，带上照相机和飞爪离开兵营。在走出兵营B时，注意不要让门外的德国兵发现。先贴着墙向东走，然后转向南，进入食堂，接着穿过食堂的厨房，进入德国人的工作区。现在德国人的工作区与你上一次来的时候有些不同，当你穿过房门之后，可以发现面前多了一道铁栅栏，一个德国军官把守在栅栏的开口处。这时你既可以朝着军官旁边的铁桶投掷石头将他引开，也可以来到铁栅栏的北面，趁着另一侧巡逻的士兵不注意翻过栅栏，来到对面行政大楼的西面。抬头看，上方有一个铁环，等到在这里巡逻的士兵走开时，将飞爪投掷到铁环上（先按空格键进入主视角模式，再按Tab键切换道具），然后转身登上另一侧的台阶来到行政大楼靠右侧的房门前。朝着远处的铁桶投掷石头，将这里的士兵引开，然后将旁边的飞爪拿起来，再投掷到房门上方的铁环上。顺着绳索爬上去，来到Kommandant办公室的窗外，透过窗户缝隙向里面张望，用照相机将奸细的模样拍下来。

行动三： 奸细到底是谁已经清楚了，下一步脱狱委员会让你去将滑翔机修补好，同时找机会破坏德国人的导弹发射系统，修补滑翔机需要3种材料，分别是床单、木板和电线。首先，在下午自由活动时间将德国军服换好，带上飞爪，避开德国兵的巡视，来到集中营的西院。在你先前捡到足球的那个高台下面的梯子旁站着1个德国兵，而你现在所要做的事情就是要爬到那个高台上，先丢下飞爪，来到高台另一侧有白色标记的房门



发现准备用来逃狱的滑翔机。

前，趁其他士兵不注意，敲击墙壁，将梯子跟前的士兵引过来，然后赶快去拿起飞爪顺着梯子爬到高台上。将飞爪勾到高台上方的铁环上后，返身从高台上爬下来，接着穿过院子来到西面的小礼拜堂（半圆型拱门）。进入后观察里面士兵巡逻的路线，你可趁他停下来面对西面的时候，在东边的墙壁跟前拿到木板，然后快速返回房门前。打开房门，避开外面巡逻的德国兵，来到洗衣房旁边的那个通向医务室的小房子里面。顺着梯子爬上去，将木板放好，然后赶快返回兵营B，等待清晨点名（如果你想要逃过点名，就躲在德国人食堂的桌子下面，等到全面搜查结束后再出来继续行动）。

清晨点名之后，迅速换好军服，带上脱狱委员会交给你的钢钥匙和铜钥匙，穿过囚犯食堂和德国人食堂，进入Administration办公室。穿过东面的房门进入行政大楼，顺着左侧的楼梯上楼，发现楼上东西各有1扇房门。西面的房门通向Kommandant的办公室，东门的房门通向德国兵营。进入东面的房间，发现里面有两个德国兵坐在椅子上睡着了，在他们之间的圆桌上放着床单（如果德国兵没有睡觉，你可以来到木头柱子西面的架子前，朝水壶投掷石头，两个士兵听到声音后便会四下查看，然后坐在椅子上打盹）。将床单拿好之后，按原路返回，来到庭院中（如果没有耽误时间，现在应该正好是下午自由活动时间），用先前的方法将高台前的德国兵引开，然后爬上高台，飞爪还在那里挂着。顺着绳子爬上去，将飞爪收好，找到滑翔机所在的房间。用床单将滑翔机的机翼修补好，接着打开西南面的房门，穿过凌乱的房间，在圆形平台的缺口处将飞爪放好，然后顺着绳子爬下去，来到木板所在的地方。拿上木板返回滑翔机那里，将木板装在机身上。接下来你要找到电线，幸好电线就在附近。打开东北面的房门，穿过走廊，用钢钥匙将另一扇房门打开，顺着梯子爬下去，在堆得一人多高的箱子中找到电线。返回滑翔机处，将电线栓在滑翔机上即告修补完毕，现在你要赶快去破坏德军的导弹。

从刚才拿到木板的那个小房间出来，穿过院子进入食堂，再经过德军食堂，来到Administration办公室。穿过东面的房门，不要上楼，向右转，用钢钥匙打开柜子旁边的房门，顺着楼梯一直来到楼下。在地下室的通道中有个德国军官正沿着东西方向来回巡逻，你需要借助右侧墙壁上的两个凹陷处避开他的巡查。当德国军官在门边转身向西走时，打开房门，藏在第1个凹陷处，等到他再次从门边转身向西走，跟在他后面藏到第2个凹陷处。等到德国军官第3次走向门边时，快速从凹陷处出来，向前走几步，然后转向南，打开下一扇房门，藏在门前的铁桶后面，从雷达上看，这里的通道是8字形。1个军官先按顺时针巡逻，然后再逆时针转到北面，另一个军官则顺时针巡逻转到南面。你要等到1个军官从你所藏身的铁桶前离开，同时另1个军官来到8字中间的通道时，快速从铁桶后面出来，跟着第1个军官向西走。沿着8字北面的通道，与军官保持一定距离，当两个军官转身走向8字东面的时候，迅速跑到通道西南角，打开那里的房门，进入下一段通道。穿过通道中的房门，沿通道向前走，从右侧凹陷处打开铁箅子，顺着梯子爬下去，来到德国人的导弹实验室。你站在实验室上方的楼梯平台上，可以看到下面一个军官正在绕着楼梯平台下方的两个装备按8字形巡逻，在楼梯平台对面，是由一些高大仪器组成的半圆形屏障，入口在屏障的左侧。当楼梯平台下面的军官走过并转向北边后，快速从楼梯下来，蹲在旁边装备的南面。当军官来到装备西面的时候，迅速转身冲到东面，然后经过屏障来到右侧的入口前，蹲下身藏好，等里面的军官从你身边转身，跟在他后面向南走，转过屏障的另一侧开口，来到控制面板前。将控制面板破坏，集中营响起了警报，德国人乱作一团。

行动四： 导弹已经被破坏，你现在需要做的事情是在5分钟之内跑到滑翔机所在的房间，乘滑翔机逃离集中营。虽然Stahl将军下令让德国兵射杀任何走动的囚犯，但你穿着德国军服，行动将非常简单。只要熟悉地形，按照原路从行政大楼返回到囚犯的院子，然后再通过先前放木板的房间（你的飞爪应该还悬挂在那里），来到滑翔机所在之处。最后，你将通过一番斗智斗勇，将赶到滑翔机房间的Stahl将军干掉，驾着飞机逃离集中营。P



《天龙八部》是智冠科技2002年年底推出的又一款武侠大作，在风格上与《金庸群侠传》和《三国群侠传》相似，以一个无名小子的身份来游历这缤纷多彩的武侠世界，拜师访友或收集传说中的神兵宝物。游戏自由度很高，支线纷多。限于篇幅，笔者在这里只给出了主线流程打法，而更多的游戏内容则包含在大量支线情节中，例如数十种武功心法的获得以及寻找各种武器装备的任务，各位玩家可自行发掘，虽然与主线无关，但可获得更大的收益和更多的乐趣。



■辽宁 枫红一刀流（本刊特约作者）

总评 85

制作	智冠北研中心
发行	智冠科技
载体	CD x 3
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Win9x/Me/2000/XP

画面：★★★★★★★★
音响：★★★★★★★★
操作：★★★★★★★★☆
娱乐：★★★★★★★★☆
剧情：★★★★★★★★★

配置要求
CPU：Pentium Ⅱ 266MHz
显卡：32MB以上3D加速卡
内存：64MB RAM
硬盘：1.6GB

要点提示：在本游戏中主角有声望值的隐藏属性，由称号可以看出声望的大致范围，很多支线任务对声望值都有要求，或高或低都不行，玩家最好善恶两条路线都试试。另外也有调整声望值的捷径——在雁门关找飞飞谈话看表演可提升声望，回桂州跟老爹要盘缠可降低声望，若嫌不方便也可以直接用FPE或GM修改，不过每次读存进度时声望值的内存地址会有变化。游戏开始的声望为50，在与市集温圆圆对话时语气凶恶则声望-1，语气温和则声望+1。

建议在开始时先将声望降到最低，完成所有的恶人路线支线，如青城派和蓬莱派事件（毒阳功体、八仙过海）、黎山洞事件（柴刀十八路）、净影寺事件（太极十三式）、秦家寨事件（心意气混圆功）、碧磷洞事件（赤壁赋）、玄冥岛事件（邪浪刀）等。心法密笈先不要拿，等恶人支线打完后再去雁门关找飞飞对话，等声望值提升到正派人士后到万劫谷拿洗髓经，修练它会将以前的心法化掉，然后再回去拿奖励的心法。这样正邪两派的心法就都可以学到了。

游戏中共有3位女主角可加入队伍——淘儿要解决马五德夫妇事件，钟灵需淘儿不在队伍中时按剧情加入，默娘则要解决复仇事件。在西夏招亲事件中主角会有选项，选到的女主角会成为结局中的新娘。默娘在队伍中的话在后面会有选择杀不杀郭怀恩的选项，杀的话可与之成亲，不杀的话她会放不下复仇的念头，始终无法接受雷震。主线分支取决于是否与乔峰结拜为兄弟，与之结拜可一起参加小镜湖之约，阿朱和乔峰都不会死。与乔峰为敌则不能参加杏子林丐帮大会，去的时候被一品堂捉到天宁寺为乔峰所救，后来小镜湖乔峰杀阿朱，雷震在岩谷洞杀乔峰，虚竹因此不会与雷震结拜，连段誉也无法原谅他，雷震最后会被选为丐帮帮主参加少林大会。另外声望值也会对主线有所影响，比如声望低的话得不到聚贤庄请帖，大理王宫和镇南王府也进不去。

青衫磊落险峰行

正值年少的雷震生得魁武伟岸一表人才，每日上门提亲者络绎不绝，雷震为此不胜其扰，决定告别爹娘到外面去见见世面。在卧房箱子拿到一些装备和食物，到屋里找双亲谈话，这次雷员外爽快地答应了。待他离开后与雷夫人谈话得到平安符和黄金石，然后到大厅找雷员外拿到盘缠和马五德拜帖。马五德是大理的茶商，也是雷员外的朋友。出门找两位武师交谈习得通臂拳和蟠龙棍法，和他们多打几次，提升一下等级再离开，打败王武师可得到两个蛇胆丸。



与家门外的宋岚儿对诗，接到寻找宝藏的任务。



要接黎山洞的任务声望值不能太高，找完柳芊蝶可学柴刀十八路。

穿过野人林和黔岭找到马五德宅，进入大厅与马五德寒暄之后回房间休息。出屋到练武场打败鲁和尚得到何首乌，到大厅听何总管唉声叹气，得知马府近日失窃，失物中包括一本《陆羽茶经》。与前院的小春谈话，得知有个叫淘儿的公子走得甚为匆忙。来到黔岭找到淘儿，打败他后看那封书信，得知淘儿卧底为贼有不得已的苦衷，于是决定放他一马。

来到大理城中的迎宾楼与高小二说话，得知淘儿公子已经安排了座位。跟着小二来到楼上等候，不久一个女子到来，原来那个淘儿公子就是她，听她讲述了从无锡逃难而来千里寻兄的故事，得到金块、《陆羽茶经》和九曜战靴，淘儿加入队伍。来到城中市集遇到一个恶乞丐正在向大理王子段誉强行要钱，雷震看不过眼跳出去将乞丐打跑了，交谈后得知段誉是离家出走的，于是雷震让他前去投奔有赛孟尝之誉的马五德。

剑湖玉璧月华明

回到马五德宅到大厅找何总管谈话，得知马五德受邀往无量山观看无量派东西两宗的比剑大会去了，段誉也随之前行。将《陆羽茶经》交给何总管，来到无量山脚看到神农帮和无量剑派的人正在对峙。上山后见无量弟子被信封上的毒杀死，钟灵和段誉跳了出来，钟灵提起无量玉璧的事。从无量掌门左子穆口中得知两派结冤的经过，并说那些神农帮是在天山童姥的生死符威胁下要来占剑湖宫的，为的是寻找什么通天草。当钟灵要下山时却被左子穆挥剑挡住，结果左被闪电貂咬伤。

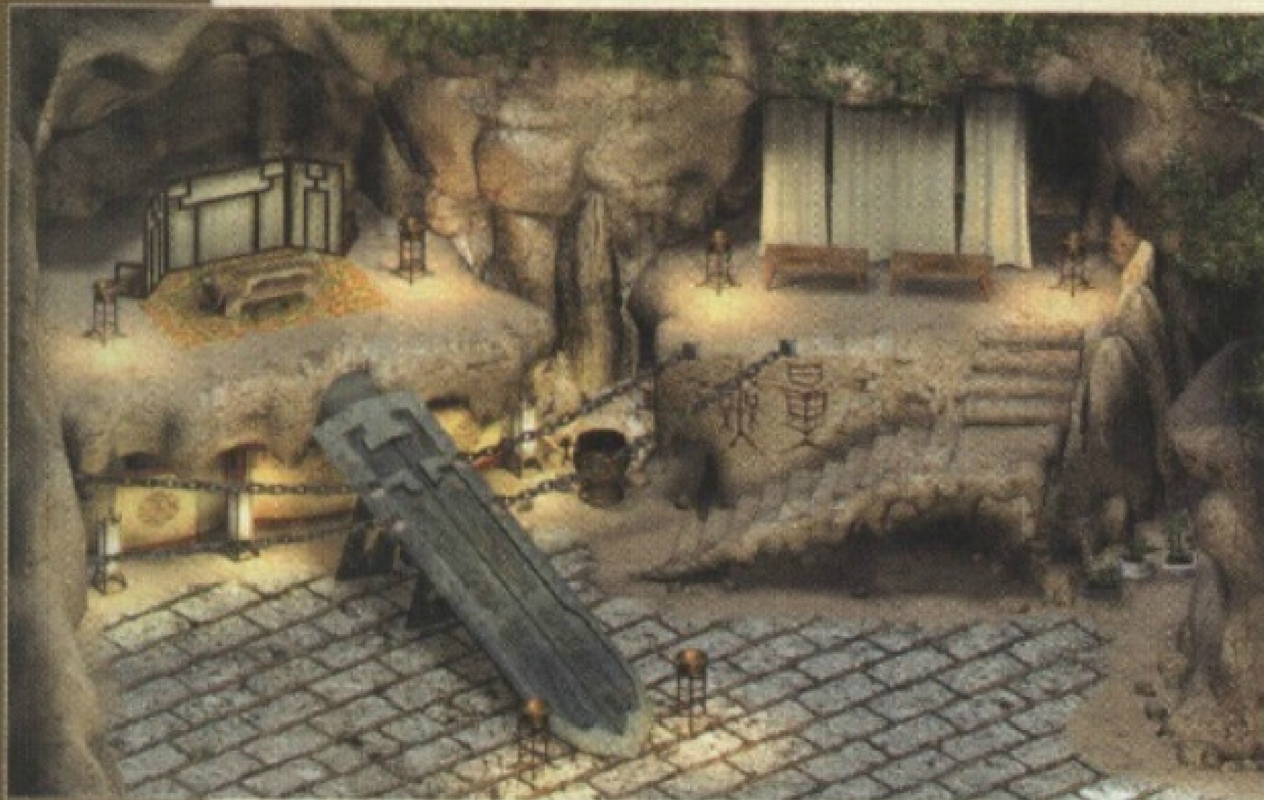
雷震进入大厅找到马五德，左子穆央求他代为追讨解药。下山后听神农帮弟子说段誉和钟灵赶往神农山去了，来到神农山让弟子通报一下，进入大厅去见司空玄，得知钟灵已经被他捉住，以此威胁段誉去寻找貂毒的解药。和段誉一起回到无量剑派，见两道人影掠到后山，跟过去看到葛光佩和干光豪在那里藏匿宝物，并商量着如何私奔逃亡的事。段誉听着不觉笑出声来，两人凶神恶煞地逼过来，段誉慌乱之下失足跌入谷底。雷震上前击败两人，然后寻找通往谷底的路。在无量剑门找到那个圆形的石台，按四、五、三、一、二的顺序点击弧形石块，按中间的红色按钮确定，剑湖的水会退去。进入无量剑湖底洞穴，在柜子上找到一些武功秘笈，正中的玉像看起来栩栩如生，那女子的容貌犹如神仙一般，在石壁上还可看到几列文字。穿出石洞来到悬崖下面，看到玉璧心想那些剑影就是当年逍遥子和秋水妹在此练剑所映吧。看此处没有段誉的踪影，雷震和淘儿抽身赶往万劫谷。

马疾香幽步微风

穿过喜山村来到不复林，在路上找到两块石碑，将八句诗文的中间一行字拼成“姓段者入万劫不复”八个字，右边的荆障中便会出现一条通道。穿出万劫道遇到侍女春梅，得知段誉曾来过谷中，不过现在已然离开了。正说话的时候钟夫人出现，段誉骑着快马去大理找父亲救援了。雷震提起解药的事，钟夫人赶往丹房去拿，这时钟万仇跑出来找夫人，看到雷震不由分说打将过来。将他打败后钟夫人赶来将事情说明，钟万仇答应替雷震配解药，不过尚缺一株通天草。通天草在无量剑门的后山可以采到，到大堂将通天草交给钟万仇拿到貂毒的解药，回到无量剑派得知他们已归附灵鹫宫了，将解药交给圣使随即离开。回到神农帮大堂将段誉失散的事告诉钟灵，将解药交给司空玄服下，司空玄遵守诺言将钟灵释放，并将断肠散的解药交给雷震。正说话的时候灵鹫宫的两位圣使赶到拿断肠散的解药，钟灵听出圣使是木婉清，当时也不点破。



离开神农帮将段誉回大理的事说出，钟灵不由担心



他的安危，这时木婉清身边的人哈哈大笑，原来她就是段誉改扮的。正说话时，一个黑衣人前来找木婉清，雷震只好带着钟灵离开赶往万劫谷，而木婉清和段誉留下阻敌。回到万劫谷听到钟氏夫妇在说话，四大恶人被他们请来对付段氏。钟灵的归来令钟氏夫妇很是高兴，也将雷震待为上宾，但钟灵终是放心不下丢失的闪电貂，想和雷震一起出谷却遭到了钟夫人的阻止。

出了万劫谷淘儿忽然叹起气来，羡慕钟灵有父母的疼爱，希望能早日找到唯一的亲人兄长。回到喜山村听两名无量派弟子说话，得知段誉已被无量派囚禁在后山石牢中。来到无量后山看到牢门大开，段誉倒在地上，身旁还有一只朱蛤，打败它后那只朱蛤跳到段誉口中，段誉身体倒竖却怎么也吐不出来。听段誉说起四大恶人中的岳老三逼他为徒，还有无量剑派将他囚在牢中，却因祸得福学会了凌波微步和北冥神功的事，那只朱蛤落到他的腹中恰好解了体内的貂毒，看来他还真是一位至福之人呢。进入洞中看到两具尸体，段誉将一本《北冥神功》交给了雷震。

日堪国脉夜望星

来到无量剑门遇到木婉清，段誉万分欣喜地跑过去，却被木婉清打了一记响亮的耳光，段誉却不生气反而温言劝慰。这时朱丹臣赶到接段誉回大理，而雷震则留下来对付四大恶人之一的云中鹤，打败他却被他逃走了。来到喜山村遇到马五德，他带来了爹爹的一封书信，阅信之后决定回家里探望一下。

回到家中在大厅见到一位鹤云道长，到前院与之比试武功，打败道长随雷员外来到屋里，得到传家之宝龙痕剑和夜叉两极胄，同时得知雷员外会看星象，大宋的国运就系于丐帮帮主乔峰的身上，他希望雷震能够关注这个人，至于杀不杀他要自已权衡选择，继续谈话得知有关神州六器的事情，开封的老冶匠欧阳师与这六器有所关联。接下来向雷员外要1000两，雷夫人那里也能要到500两盘缠，回到院子里与鹤云道长交谈，学得一套地绝剑法。

带上淘儿离开家门来到镇南王府，听士兵说昨天段誉被四大恶人掳走了，如今镇南王已赶往皇宫去商议对策。来到皇宫说明身份后进入皇宫大殿。见过保定帝段正明，得知四大恶人之首居然会一阳指，并将段誉囚在石牢中且给他服下和合散，而同囚一室的木婉清则是段誉同父异母的妹妹。这时段正明推测那个青袍客就是段家的太子段延庆，打算让位给他，但殿下的臣子坚决不从，此事只得缓议，接下来段正明说要微服前往拈花寺。

偷鸾换凤碧烟横

在宫里的文心斋歇息后，到御花园的曲桥与华赫艮谈话，得知他要找铁铲和孔明灯两样道具用以解救段誉，然后去太祖阁外找范骅，从他手上拿到铁铲。到广德殿外找巴天石谈话，得知孔明灯的材料为宣纸和棉线，离开皇宫到大理城货铺买到这两样东西，回到皇宫将东西交给巴天石做成了孔明灯。回到御花园将铁铲和孔明灯交给华赫艮，得到一付玄苍游龙甲。

来到万劫谷得知南海鳄神在谷口守着，雷震说要给他介绍个资质好的徒儿，让华赫艮他们趁机溜进去，这时若选择拜岳老三为师，可得到一本《洗髓经》（会将先前所学内功废去）。不久段正淳前来拜谷，一行人进入万劫谷向钟万仇求情。跟着他来到石牢前看到黄眉大师和延庆太子在比试内力，打开牢门后段誉抱着钟灵走了出来，令钟万仇大为恼火，没想到施计不成却赔了女儿。



与何总管交谈接到寻找失物的任务。



在回乡的路上遇到捕头朱允，接到给周老爷送账册的支线任务。



段誉上前解了棋局之危，一行人随即离谷而去，回到喜山村遇到慧观和慧真两位和尚，从他们手上得到了一封给镇南王的书信。来到镇南王府大厅得知段誉自归来后身体忽冷忽热，如今被带往天龙寺请住持治疗去了。将少林和尚的书信交给段正淳，得知那杀害玄悲大师的人是姑苏慕容家的，于是黄眉大师说出了与慕容传人相遇的一段往事。

在东厢房休息一晚，第二天得知王爷一早就进宫里去了。从侍女手上拿到飘影靴和大还丹，和淘儿一起出王府来到天龙寺外，与小沙弥谈话后进入正殿，本因大师说段誉被吐鲁番国师大轮明王鸠摩智掳走，可能赶往姑苏去了。来到姑苏的客栈遇到鸠摩智正在劝说段誉写下六脉神剑的图谱，段誉不从，鸠摩智也拿他无可奈何。在客栈外雷震与鸠摩智交手却不敌，在淘儿的提醒下决定到燕子坞去寻找段誉。

剧饮千杯男儿事

到码头租船到燕子坞，在慕容博墓冢外与包不同说话，包不同要试一下雷震的身手，打赢他会得到波罗心法，如果不打可在墙后面找到他的女儿包不靓。接着到琴韵小阁找到鸠摩智和段誉，不久阿朱改扮的慕容老太太出来挡驾，段誉瞧出破绽当下也不说破。阿朱、阿碧骗鸠摩智解开段誉的穴道，段誉却死活不肯施展六脉神剑，鸠摩智气极之下出手袭击阿碧，雷震和段誉两人联手仍然打不过他，朱碧两人于是使计带着段誉由暗道逃走，鸠摩智也连忙追了过去。

来到曼陀山庄与小铭对话，得知段誉正在山庄内种植茶花，进到院子里遇到王语嫣，看她相貌颇似无量山洞的玉像便不自觉跟了过去，听到王语嫣与王夫人的对话。等王语嫣出来，段誉怂恿她救了阿朱、阿碧离家出走，雷震看出段誉再陷情关，而王语嫣的心思只栓系在表哥身上。跟着来到花肥房见王语嫣已被严婆制住，雷震和段誉联手打败严婆，然后大家一起赶到听香水榭。与包不同说着话，看到王姑娘对表哥的一番关爱神情，段誉闷闷不乐地离开了，雷震不由劝慰他一番，两人当下义结金兰成为兄弟，然后和淘儿一起赶往无锡松鹤楼喝酒。席间看到临窗的座位上有个魁伟大汉在独饮，大汉见段誉内力不弱便邀他同饮，两人言谈甚欢狂饮不止。雷震和淘儿到外面逛一圈回来，发现了段誉饮酒的高招。一起出客栈后，大汉提议比试脚力，在60秒内跑完全程得到3000经验值，超过60秒则得到2000点经验。

少年无计悔多情

谈话之后得知这位大汉便是乔峰，这里有个选择打不打架的问题，选择“……久闻北乔峰南慕容……”则与之结为兄弟，段誉也道出使用六脉神剑饮酒作弊的实情。三人回到酒楼重新开席饮酒，不久丐帮弟子有事禀报，一行人动身赶往城外的杏子林。在无锡城南找到谢婆婆，由她身后的石阶可到达杏子林。在林中遇到包不同、王语嫣和朱碧姐妹。包不同对乔峰的态度强横无礼，雷震看不过便上前教训了他一番，那边风波恶与陈长老的比斗也结束了，乔峰让长老给风老四解毒。不久丐帮弟子悉数到齐，乔峰将丐帮长老逐一给段誉和雷震引见。在丐帮大会上众长老逆上谋反，白世镜要执行帮规却被乔峰一一溅血代过，不久一干武林名宿到来，智光大师回忆当年的雁门关之役，缓缓道出乔峰的身世。当乔峰得知自己是契丹人本应姓萧时不啻晴天霹雳，当下交出打狗棒辞去帮主的职位转身离去，雷震和段誉见状连忙追了上去。



在后花园找华赫艮对话，得到寻找挖掘工具的任务。



杏子林中，智光大师揭开了乔峰的身世隐秘。

回到无锡松鹤楼外遇到段誉和王语嫣等人，得知参加丐帮大会的武林群豪被西夏一品堂的人捉了去，萧峰已赶往天宁寺救人了，接下来阿朱要准备易容的道具——面粉、棉花和玉指环。在松鹤楼左上有个看布告的刘婶，向她可买到一些


聚贤山庄中，薛神医召集群雄商议对付萧峰。



大相国寺中解救苏轼。

面粉，与府衙前面的货摊老板熊二交谈可买到玉指环，在镇南有位秀婶，向她可要到棉花，回到松鹤楼遇到麻烦的白子钧，替他付帐后将三样道具交给阿朱，在阿朱和段誉改扮成萧峰和慕容复之后一行人赶往天宁寺。等阿朱和段誉进入正殿，雷震往左边来到囚牢外打败看守得到悲酥清风，由后门进入正殿放出悲酥清风将众人麻翻，阿朱从赫连铁树身上拿到解药和钥匙到囚牢救人。回到松鹤楼段誉和阿朱换回装束，这时包不同吵嚷着赶到并将王语嫣和朱碧姐妹带走了，段誉恋恋不舍这位神仙姐姐，决定和雷震一起前往河南城寻访。

恩仇须倾英雄泪

出无锡过金陵桥来到河南城，在市集遇到一位聚贤庄的使者（这里有声誉要求），如果选择去会和段誉分手。出河南城往南来到聚贤庄英雄台，上前打败一个使用腹语的恶徒，这时萧峰前来拜庄，请薛神医治疗一位阿朱姑娘的掌伤，薛神医却束手不救，萧峰于是与群雄干杯喝下绝交酒，选择与萧峰并肩作战与群雄交手，最终两人被群雄围住，萧峰不忍让雷震受到损伤一掌将他从聚贤山庄打飞出来。

回到河南城客栈前遇到古笃诚和傅思归被四大恶人追杀，雷震受托赶往小镜湖方竹林去向段王爷报信。在小境湖的桥头看到阿紫正用渔网捉弄褚万里，段正淳出现点了她的穴道并协迫她解开渔网，猝不防被阿紫的毒针所伤，段正淳大怒一掌将之打落湖中。雷震上前将两护卫的事相告，这时萧峰和阿朱赶到将渔网解开，萧峰说这网是星宿派之物，不知为何在此地出现。段正淳见阿紫久久没有浮出湖面，便唤出阮星竹救人。

将阿紫救出发现她手臂上的字和金锁片，才知道她也是段正淳的女儿，萧峰看出阿紫是在装死，略施小计将她弄醒过来。正说话间朱丹臣说大恶人赶来了，于是来到竹林，褚万里不堪渔网之辱心盟死志，被段延庆戮于当场，接下来段正淳和段延庆决斗，萧峰上前施援惊跑了段延庆，然后向段正淳问起当年之事并约定晚间在青石桥相会。

回到河南城客栈要过房间和酒菜，众人上楼饮酒叙话，雷震这才得知萧峰闯少林寺遇阿朱的事情，还有近日来调查身世的详情，一路的奔波寻访已有多人被人先行一步杀掉，杀人的罪嫌也都栽到萧峰的头上，萧峰怀疑这一切都是段正淳所为，因为他就是当年雁门关之役中的“带头大哥”。将阿朱劝回房间休息，雷震道出段正淳即是段誉的父亲，这时淘儿发现阿朱姑娘已经不见了，猜想她可能去找段王爷了。

剑气杀意相国寺

来到小镜湖桥上遇到段正淳，没想到他将杀人的事一概承担下来，在萧峰出掌报仇时，雷震感到事情不对上前将这掌接了下来，原来这个段王爷是阿朱改扮的，她已知道自己是段正淳的女儿所以才舍身相救。这时阮星竹赶到与阿朱母女相认，众人到屋里谈话，萧峰在屋里找到段王爷的手迹，发现马夫人所藏的那封信完全不是这种笔迹，萧峰决定再去找马夫人问个清楚。阮星竹说出马夫人也是段王爷以前的情人，想必是她在暗中加害王爷。阿朱为报答救命之恩，将一本从少林寺盗来的《易筋经》送给雷震。

在河南城中遇到阿发和樵夫吴在争执，结果一个叫韩一回的人出手化解了两人的纷争。当萧峰与段正淳在小镜湖约会之后，离开竹林时会再次遇到韩一回，他是来请段正淳帮忙救苏轼的，不过段正淳已离开此地，只好由雷震跑一趟了。来到开封城东北角的大相国寺，得知韩一





回将苏轼藏在寺内，进寺与苏轼说话，不久黑衣杀手出现，出殿将这批杀手打败后听到殿里发出打斗声，知是中了敌人调虎离山之计，进入大殿打魅影杀手，替苏轼解围后得到《广目无边》。

出相国寺见王老先生跌坐在地上不能起来，雷震看出他受了重伤，若不马上救治有性命之忧，还好韩一回赶回来替老汉诊治。这时大队官兵围攻上来，雷震正要帮韩一回击退官兵，不想被韩点中了穴道，当醒来时得知韩一回已经脱困离去了。

僧子妙点珍珑局

回到河南城市集遇到一位聋哑门弟子送上珍珑帖，苏星河要在擂鼓山举行珍珑棋会。来到擂鼓山打败两个星宿派的弟子冲上珍珑地，见苏星河已摆下珍珑棋局。不久慕容复和鸠摩智赶到，在弈局中慕容复不能破解并受丁春秋的幻术影响欲拔剑自残，却被段誉的六脉神剑救下。正说话时段延庆等四大恶人也赶来了，段延庆着了丁春秋的道儿，还好虚竹赶到误打误撞破了棋局。虚竹进入木屋与无涯子对话，行了拜师之礼后习得逍遥派的北冥神功，无涯子在临死前传了掌门之位并要他去杀了星宿老怪丁春秋，出来后看到雷震和段誉大战丁春秋，便出掌将丁春秋赶跑了。



虚竹已成为灵鹫宫的尊主，为受伤的群雄解除生死符的威胁。



这清静参修之地如今热闹至极，群雄要在这里推选武林盟主。

在众人散去之后，雷震和段誉来到开封客栈喝酒叙话，段誉说起丐帮马副帮主是被马夫人和白世镜密谋所害，接着又谈起对王语嫣的一往情深而不能自拔，说要往北方追随过去。这时淘儿意外遇到了兄长沙武，沙武要带淘儿离开，淘儿却坚持留在雷震身边，于是沙武要考验雷震的武功，战斗结束后沙武离去。

来到北方雁门关北城门，找到一个叫飞飞的人，由他下面的通道来到荒谷找到慕容复和王语嫣，同时见过不平道长和乌老大等人，段誉见王语嫣对他的漠然态度，不由自伤自怜大发感慨一番。乌老大说出天山童姥折磨人的种种手段，目前她身体有恙，正好借此时机大举进攻飘渺峰灵鹫宫。当乌老大要出手凌虐灵鹫宫女时，段誉看不过去上前阻止，打败了乌老大和不平道长，虚竹突然出现抢了那宫女就跑，段誉和雷震追出关外，往西边穿过贺兰古径，到西夏国境再返回古径遇到乌老大等人，说天山童姥受伤，众人正好一举攻入灵鹫宫。

飘渺峰头风云乱

来到灵鹫宫山门打败两个弟子，得知乌老大他们已攻到山上去了。在铁锁桥遇到虚竹，原来因缘际会的他已做了灵鹫宫的主人。来到大殿见乌老大正向宫女逼问秘藏的下落，虚竹赶来说童姥已死，劝众人消释前怨并施手解除大家的生死符，群雄当下感激不尽。当王语嫣随着慕容复离去后，段誉望着背影难过之至，虚竹与之同病相怜起来，当晚酒席上三人把酒共欢互谈心曲，雷震、段誉和虚竹当下结拜为兄弟。第二天可到灵鹫宫逛逛，在后山有道大门，如果身上有五行剑（梵日剑在岩谷洞、古苍剑在耶花岛、舞浪剑在龙门客栈、炎云剑在苏州城、绝尘剑在无锡城），可以用左边机关开宫门，进去和虚竹比试武功，如能打赢会得到很多经验值，在里面拿到灵鹫绝学六阳掌。回到大殿与淘儿谈话选择离开，虚竹会结伴同行。一行人往少林寺进发，来到少林寺大殿，虚竹与慧轮师父相认，承认自已所犯的种种戒律，于是跟着师父到戒律院领罪。雷震跟着小和尚到僧房休息，一觉醒来后到正殿见神

山上人等大师来访，随后鸠摩智也赶到羞辱少林一番，雷震听了便说出他当初天龙寺受挫并被六脉神剑所伤的糗事，当下虚竹以少林四代弟子身份上前讨教，结果鸠摩智不敌，恼羞成怒之下出手偷袭却被梅剑截住。

红墙古刹释名缰

虚竹将最近的经历向玄慈方丈一一禀明，由于犯了四戒便接受玄寂长老的杖责，这时殿外人语喧哗，丐帮、段氏、星宿等各派武林人士齐集，要选举一名武林盟主。不久萧峰赶到与三位结拜兄弟谈笑风生，四人联手大败丁春秋、慕容复。在虚竹接受杖责的时候，叶二娘认出他就是自己的儿子，从而揭开了虚竹的身世，而接着萧远山和慕容博也从少林众僧中现身……在萧峰和慕容博等人跑开后，选择追上去看看。来到正殿右边的藏经阁，看到萧远山与慕容博决斗，结果被一无名老僧化解戾气制伏掳走。往正殿的左边来到少林后山，看到无名老僧为萧远山和慕容博运功疗伤，两人也消弥了复国和仇恨的欲念，拜无名老僧为师参悟佛法。这时鸠摩智出现，雷震和段誉联袂抗敌，结果两人皆被他的掌法震昏过去。醒来后听萧峰说慕容复等人赶往西夏国参加西夏公主的比武招亲，段誉也跟着去了，于是萧峰和雷震也即刻动身。来到贺兰古道遇到一群土番武士阻路，打败他们后来到西夏的皇宫正殿，在人群里见到段誉却是木婉清化妆改扮的，真正的段誉已在枯井中与王语嫣有了三生之约，当他赶来皇宫时比武招亲也开始了。

烛畔鬓云念旧盟

来到内殿，宫女向每个人问了3个问题，出来后虚竹被宫女叫去与公主回话，雷震跟过去才知原来虚竹当日在冰窖中遇到的梦姑就是西夏公主，一对有情人终于重圆旧梦。来到正殿找淘儿谈话，这时宫女交给雷震一张字笺，说是公主交给他和段誉的，看来虚竹已坠温柔乡中乐不思蜀了，此地事情已了，雷震和淘儿打算回到江南去看看。

回到姑苏城与菜贩交谈得知慕容家在大摆宴席，于是租一条小船赶往曼陀山庄，在大厅内见段延庆与段正淳两败俱伤，这时慕容复出现攻向段正淳，于是雷震和段誉一起将之打败。慕容复逃走后，段正淳和刀白凤双双引刀自尽，在临死前刀白凤告诉了段誉的身世，原来段延庆才是他真正的父亲，段誉虽然一时难以接受这个事实，终还是不能伤他分毫。

回到大理，段誉将身世悉数向皇上讲了，段正明让他保全父母的名节从此不再提起，然后将大理国皇位传给了段誉。大殿上虚竹和西夏公主也赶到祝贺，段誉便向两人提起当日旧事，说话间丐帮来使觐见，说萧峰被囚禁在辽国的南大王院府。

一行人离开大理赶往龙门客栈与丐帮陈长老会合，然后往东北赶往南大王院府，看到院内大火冲天，想是丐帮的杰作。进院沿小径往右边走到厢房，在里面杀掉两名守卫，转动墙角的花盆现出暗道，进入密室将萧峰和阿朱救出。

荣华生死如露电

到前院与丐帮长老谈话，然后一行人到雁门关北城门外与群雄会合，萧峰对大家舍身相救表示感谢。说话时铁蹄杂沓想是辽军追近，而宋国的守关士兵却不许群雄退到关内，于是萧峰上前与辽帝商议，请求他放过群雄。这时沙武上前交手，虽然他是淘儿的兄长，但立场不同也只好刀兵相戮了。打败了沙武，辽帝耶律洪基率众攻来，将他制服迫其承诺一生不再举兵进犯大宋，耶律洪基命悬一线也只好应允。萧峰身为契丹人却以身犯上，虽保住大宋的几十年太平光阴，但他自觉无颜再立于天地之间便转身投崖自尽，阿朱大惊失色也随之跳落山崖，四下风声萧瑟，草木尽悲。

淘儿心伤其兄之死离开中原有三年之期，雷震完成了父亲的使命，回家继承家业在外行商。这一日在集市中他看到熟悉的身影，那正是日夜思念的淘儿。雷震藉由经商之便也经常探望段誉和虚竹两位义兄，有时会到雁门关山谷，这是萧峰和阿朱当年的坠崖之地，眺望崖边怀念故人，却赫然发现一男一女，那正是萧峰和阿朱。时光飞逝，昔日好友各有归宿，而在苏州城里，慕容复和阿碧也过着恬静的生活，这对于他们来说也未尝不是一种解脱。天龙八部，象征着人世百态，虽是人间之外的众生，却也有尘世的欢喜和悲苦…… P



异域狂想曲（上）

■晶合实验室 北四环组

《异域狂想曲》是奥汀今年的收尾之作，也是一款风格极为另类搞笑的RPG作品。对于曾经制作过《三国群英传》、《幻世录》等系列的奥汀公司，玩家们应该早已熟悉了，而这款《异域狂想曲》的总体水准并不在先前这些名作之下。游戏背景是在一个叫做愚者板块的古怪地方，这里没有国家之分，而是充满了许多稀奇古怪的团体，没有团体所属的流亡者的地位极其低下，我们的主角杰瑞就是这样一个流亡者。故事围绕着一本叫做“愚者日记”的东西展开，这里面记载着许多秘密——为什么会有这么多一点正经没有的组织？愚者板块又是怎么形成的？这一切秘密都会在游戏中解开。



故事的开场，是在一个叫做破碎的丘陵的地方……

第一章 流亡者之区域

混沌之光骑士团的小队长麦斯威尔带着几个菜鸟骑士站在废墟外等候着，约克夏博士终于一脸兴奋地走了出来，看样子是找到了什么有价值的东西。骑士们保护着他正要离开，突然有6条看起来傻乎乎的大汉跳到前面路中央：“我们是‘纯找碴’盗贼团！交出‘愚者日记’就可以不死！”约克夏脸吓白了，死死抱着刚找到的“愚者日记”叫道：“干掉这些家伙我重重有赏！”骑士们顿时一窝蜂涌了上去，和盗贼们乒乒乓乓打了起来。一个回合之后，从暗处突然钻出一名嬉皮笑脸的少年，加入到战团中搅局（**注1**），盗贼头子布鲁斯一眼认出刚才就是这个少年怂恿自己来抢夺“愚者日记”，现在发现他居然身手狠辣，连连向自己的手下攻击，不由得气急败坏。终于不敌对手，大叫一声：“A计划失败！实施B计划！”就带领残余的盗贼溜掉了。战斗结束之后，少年杰瑞和菜鸟骑士马修、约克夏对话，分别得到“万能血清”和50布朗。接下来杰瑞开始欺骗麦斯威尔（对话选择“该行动了”），让他去追击盗贼团，果然一说就灵。麦斯威尔离开后，杰瑞又开始对约克夏耍花招（**注2**），假冒自己是“愚者日记”作者的后代，顺利将“愚者日记”骗到手。

在和约克夏的对话中，杰瑞了解到“愚者日记”中隐藏有可以改变整个愚者板块的神秘力量，但他毫不理会这些，一心打算到无尽之都去把这件宝贝卖个高价。一进入恶梦间隙（这里是前往无尽之都的必经之路），一个曙光教徒就自动迎了上来，表示想要出天价购买“愚者日记”，还不停地催促杰瑞快点把“愚者日记”拿给他看看。但杰瑞何许人也，就是不把东西交出（**注3**），对方一着急就露出了本来面目，原来是一直跟杰瑞作对的果冻怪人弗莱德。弗莱德见计谋败露，赶紧



总评 88	
制作	奥汀科技
发行	寰宇之星
载体	CD×3
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Win9x/me/2000/xp
画面：	★★★★★★★★
音响：	★★★★★★★★
操作：	★★★★★★★★★
娱乐：	★★★★★★★★★☆
剧情：	★★★★★★★★★☆

配置要求
CPU：Pentium Ⅱ 400MHz
显卡：32MB以上3D加速卡
内存：64MB RAM
硬盘：1GB



“愚者日记”被找出来。



奥汀同盟的阿花拉在讲授游戏基本知识。



溜走，还用岩石堵住了通过恶梦间隙的唯一通道。没有办法，杰瑞只好返回流亡者之家。

刚回到流亡者之家（**注4**），一个活力十足的少女就送来了一个包裹，说是里面有道格·杰克逊送给杰瑞的礼物，杰瑞虽然猜到不会有什么好事，但仍然忍不住打开了包裹——包裹里面是一顶能带来不幸的帽子，杰瑞刚刚看到就被从天而降的一堆垃圾击中了头部。要驱走不幸的唯一办法就是将帽子送给一个自愿接受它的人，到哪里去找这么笨的人呢？杰瑞前往大地图上不远处的结晶的祭坛（红），这里有个看起来有些迂腐的科学家艾伦正在研究着祭坛。杰瑞先用话讨好他，然后适机拿出那顶帽子，并欺骗对方这是能带来幸运的帽子，但是老头并不相信，杰瑞只好照实招了，老头目睹又一堆垃圾从天而降打在杰瑞头上，不由得不信。科学家的研究天性让他欣喜若狂地要求杰瑞把帽子送给他研究，杰瑞正好求之不得（**注5**）。

返回流浪者之家，看见一大群穿得像苍蝇一样的家伙把所有女孩子都围了起来，并且威逼她们一起来拍大头贴，完成什么“美少女大头贴补完计划”，这帮家伙就是愚者板块上臭名昭著的“假面俱乐部”了。这时刚刚送包裹的少女琳突然以“格斗游戏三冠王”的身份出现，要打抱不平惩戒假面俱乐部。双方正要开打，地图上突然有5种颜色的光芒爆炸：“当邪恶肆虐之时，正义就会出现！正义的使者——热血战队参上！”随着5声叫喊，又有5个穿得像“恐龙特急克塞号”一样的怪人出现了，并立刻和假面俱乐部打得不可开交，原来他们就是号称愚者板块的正义使者，一支在和假面俱乐部作战的热血战队。趁着这两帮傻了吧唧的人打得热闹，杰瑞开始和琳攀谈，由于琳也要返回无尽之都，二人约定暂时同行。这时那两帮人也打得差不多了，假面俱乐部的苍蝇君们都逃走了，热血战队取得了胜利，然后他们站在那里继续说着什么维护和平、为了爱和正义之类的废话，居民们全都不堪忍受，纷纷离开。和旁边的亚历山大交谈，由于他号称是“四肢发达健美中心”三头肌分部的成员，所以杰瑞想请他帮忙破坏恶梦间隙那几块拦路的巨石。亚历山大一口答应，但是他要求得到成人国度潘多拉女王的照片作为酬劳。从一旁的安琪拉那



把“不幸的帽子”给艾伦。



白痴团体“假面俱乐部”出现了。



到索特那里去骗到潘多拉的照片。

注1：在这场战斗中可以选择打倒麦斯威尔或者布鲁斯来展开下面的剧情，相较之下麦斯威尔比较厉害，所以最好打倒布鲁斯。但如果选择打倒麦斯威尔，也要一同杀死约克夏并先将“愚者日记”拿到，下面的对话中只要用一本《青涩少女的青春日记》拿给不识字的布鲁斯就可以骗过他，并得到100布朗。

注2：这里还可以直接攻击约克夏。选择威胁他就会出现那个著名笑话“喊破喉咙也没有人来救你”的现场演出版。

注3：这里如果选择轻信对方而把东西交给他，就会出现一小段“愚者日记”被弗莱德骗走的分支。但是即便被骗走，后面的流程还是相同。

注4：这里有一些小任务：跟安琪拉对话，选择用最肉麻的话讨她欢心，可以得到治疗药水；跟休依对话接受让他活动懒惰的身体的任务，在后面学会“冲撞”技巧后回到这里在战斗模式下冲撞他就可以完成任务；上方的诺顿是个十分无耻的家伙，会缠着杰瑞给他带吃的东西，后面如果在无尽之都的劳伦斯那里得到权威人士便当，可以拿来给他，能够给全体各增加70点经验值，泡面和微波炉便当什么的就算了，给他之后得不偿失；奥汀同盟的阿花拉在这里传授游戏入门知识；跟旅店的温蒂对话，先批评她的店，然后再适时讨好她，今后就可以免费来休息了。

注5：除了艾伦之外，还可以前往破碎丘陵，用“不幸的帽子”冒充“偶像阵线联盟的晚安美女组”成员一个星期没洗头后戴过的帽子，卖给喜欢收集美少女用过的“奇怪物品”的索特，不仅可以脱手，还能收入300布朗。



亚历山大徒有一身蛮肉。



最爱追求流行的贾希。



去找道格·杰克逊算账！



里得到一些消息，她说她曾经有一张这样的照片，后来高价卖给一个叫索特的家伙了。

前往破碎的丘陵，看见两个猥琐的年轻人正在那里讨论一些不健康的东西，其中一个正是索特。琳上前使用美人计，一阵软语哀求，骗得索特乖乖地将500元一张照片的价格变成白送（当然这里也可以选择攻击索特来获得照片）。取得照片后突然出现了一群三头吉娃娃攻过来，摆平它们后返回流浪者之家，将潘多拉照片给了亚历山大。和他一起来到恶梦间隙，亚历山大用力去打那几块石头，没想到石头毫发无损，倒是把他的手给弄伤了，亚历山大一路哀号着跑掉了。除了证明有肌肉不一定等于有力气之外，杰瑞幸好还从亚历山大的失败中想到了使用巧劲的方法，终于撞开了石头（学会冲撞的技巧，在战斗模式下使用），下面就前往无尽之都吧！

第二章 无尽之都的事件

来到无尽之都，琳告别杰瑞，返回豚太郎快递公司去复命了。杰瑞要去找一个叫作艾德的工匠帮他复制一份“愚者日记”的膺品，下面先一个人逛逛吧。到大地图上无尽之都的上方，在随机场景里遇到一个叫“丧”的怪人，他长得很像弗莱德，并说着一些奇怪的话，好像有一个什么庞大的计划。但杰瑞对这些毫不关心，返回无尽之都，到最里面的街区找到艾德（**注6**）。杰瑞拜托他帮忙制作一份愚者日记的复制品，艾德表示要3种道具才能完成——厚脸皮、化学药剂X和发霉的味道。东西虽然奇怪，但是在愚者板块这个古怪的地方还真不难找。第二街区的女孩琉璃子在进行一份香水的问卷调查，答案当然尽可能往古怪的方向走，例如死后复生最想闻到的味道是心爱的人的体臭之类，琉璃子一满意，就会让杰瑞选择一种香水作为赠品，当然选择霉味香水咯！厚脸皮要返回流亡者之家去拿，到最上方去找诺顿，他终于醒悟到自己太厚颜无耻，想让杰瑞帮他把脸皮变得薄一点。不用客气，切换到战斗模式，在他脸上使用“挥砍”这一招吧！厚脸皮也就顺便到手了。化学药剂X要去无尽之都西边的生化雨衣研究所，这里发生了病毒泄漏事件，许多研究人员都变成怪物“冬人夏草”

注6：在这之前还有一个支线任务可以完成，前提是必须先在无尽之都北方森林遇到丧。这个任务分为两种情况：第一是一开始愚者日记没有被弗莱德骗走，然后在无尽之都与最爱追求流行的时尚少女贾希交谈，可以接下救回贾希弟妹的任务。然后去无尽之都老街区，找到弗莱德战斗救回贾希弟妹；第二种情况是一开始愚者日记被弗莱德骗走，这次的任务就可以打败弗莱德拿回愚者日记了。在接受任务时，选择要报酬可以得到MD随身听，选择义务帮忙的话，最后也能得到250布朗和魂之器的报酬。另外，在对话中选择“帮她擦干眼泪”可以获得隐形眼镜。

注7：在无尽之都中有大量的支线任务，下面列出几个主要的任务：

送货：跟豚太郎对话后可以接到一个帮忙送货的任务，送到结晶的祭坛（红）的艾伦处，可以得到200布朗和60点经验值。

杰克和罗丝：在最里面的街区可以找到他们。他们俩在一艘巨轮上因奥汀公司的《三国群Δ传》而相识，巨轮沉没之后便一起来到了无尽之都，由于《三国群Δ传》被玩得太多而不能读取了，便委托杰瑞去找一片新的来。后面找到《三国群Δ传》并交给他们之后，可以得到200布朗、扩音器和一些经验值。如果选择不给他们游戏而讽刺杰克，会发生罗丝因为沉迷游戏而和杰克感情破裂的事件，这时可以得到500布朗、魂之器和红、蓝、绿糖果各一个（同是电影迷的玩家在这里会对罗丝和杰克的归宿会心一笑）。另外在愚者祭奠之后再去找他们，如果前面给了他们游戏的话，会发现他们又和好如初了，并可以把《三国群Δ传》拿回来。



（看来这是一家《生化危机》中安布雷拉公司开的分店）。在办公室中找到Dr·哈士奇，哈士奇请求杰瑞帮他消灭研究所里剩下的“冬人夏草”，杰瑞当然不会放过这样一个敲诈的机会，当即表示要用化学药剂X来作为交换。另外杰瑞的好朋友——神经兮兮的菲利普也在这里（这绝对是本游戏中最搞笑的家伙了，他那夸张的衣领就可以活活把人笑死），二人便一起去其他房间里消灭“冬人夏草”，胜利后在敌人掉落的物品里面就可以找到化学药剂X。接下来去跟哈士奇报告好消息，会得到“刺客”手枪一把。返回无尽之都后去找艾德，把这3样物品给他，并加上600布朗，就可以让他帮忙制作“愚者日记”的复制品了。

休息一晚后（可去自动贩卖机萎萎那里），再去找艾德，“愚者日记”就已经复制完成了，但不妙的是昨夜无尽之都出现了连锁盗窃行为，很多人都被偷了物品，而艾德那里也有一本愚者日记被偷走了。跟第二区晚上爱出来偷窥的少女珍妮交谈，可以得知盗贼好像是往热流河岸跑了，杰瑞气急败坏地决定去追击，要知道，在他眼中一本愚者日记代表着他下半辈子的生活费啊！在离开无尽之都之前，琳追了上来，由于豚太郎快递的货物也被偷走了一份，她决定跟杰瑞一起去抓盗贼。可爱的MM再次加入，下面向热流河岸出发！**（注7）** *（待续）*



超搞笑的菲利普登场了。


全歼“冬人夏草”就可以得到化学药剂X。


到诺顿的脸上去砍一层厚脸皮下来。



“正义、和平、爱”的“代言人”——热血战队。

米奇：米奇在中间的街区可以找到。他是一个愤怒青年，成天都在对各种事情发表着抗议，例如为什么网络游戏比单机游戏红火之类。另外他对混沌之光骑士团非常不满意，会委托杰瑞去帮他偷袭在无尽之都周围巡逻的骑士团成员。出城后很容易随机遇到这些骑士，完成任务后再去找他可以得到万用腰包、200布朗和75经验值。另外，城中的骑士团成员戴克也在抓反对他们的人，如果跟戴克告密说米奇是动乱分子，可以得到350布朗和70经验，米奇也会因此被抓起来。

铁狼之吻：这是一个麻烦的任务，在第二区武器店找到老板慎二郎，花500元在他那里买下武器“铁狼之吻”，但稍候去提货时却被告知武器被骑士团扣押了。跑到第一区去找骑士团的席夫，他让杰瑞去找第三区的奥汀成员疯狂熊猫办理刀剑许可证，疯狂熊猫却又说这事儿不归他管。回去问席夫，他终于想起来要去找悔恨之塔观光协会的查理士办理。后面找到查理士后，才发现居然只用获得口头许可即可，回去报告席夫，他又说这把匕首被一个商人买走了，最终在流亡者之家的苟不理那里拿到了这件武器。

安格斯：他是一个成天为生活无乐趣而发愁的天才医生。菲利普加入队伍后再去找他，可以把菲利普的脑换给他，他变成傻子之后果然快乐多了。完成这个任务可以得到菲利普的装备“天才医生的脑”，同时学会技能“紧急治疗”。最后得到“机械生化脑”后还可以来找他，把“机械生化脑”给他装上，得到菲利普的终极装备神圣手术刀“启示录”，然后再把“机械生化脑”拿出来。

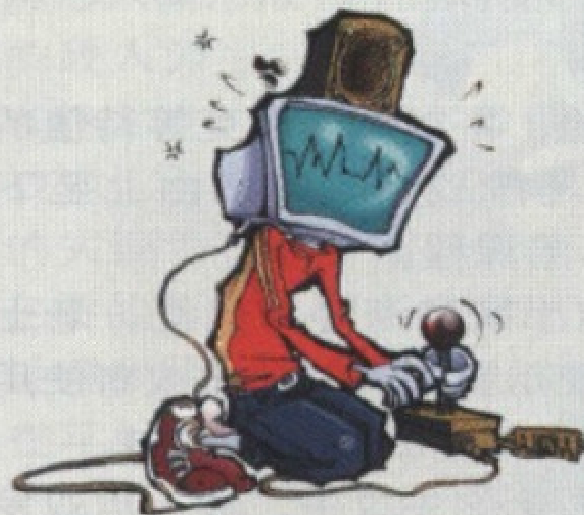
道格·杰克逊：道格就在第一区的上方，杰瑞去找他算“不幸的帽子”的帐，可以得到150布朗和还魂露。第二次交谈可以完成一个帮他寻找安全气囊的任务，找到后拿给他，讨价还价最多可以得到1000布朗和80点经验。

劳伦斯：他是第一区上方的曙光教会成员，硬要拖着杰瑞加入曙光教会。杰瑞决定让他领教流亡者的不可救药之处：切换到战斗状态对他连续使用三次“嘲讽”技能，劳伦斯就会被杰瑞骂得气急败坏，再也不要他加入，得到经验值70。弗莱德加入后可以使用变身技能变身为曙光教会的成员，并在劳伦斯那里骗到万用腰包、魂之器、权威人士便当和魔导石。

开栏的话

起初神创造天地。
地是空虚混沌。渊面黑暗。神的灵运行在水面上。
神说，要有网络，就有了网络。
有人看网络是好的，就把游戏分开了。
有人称单机的为单机游戏，称网上的为ONLINE游戏。
有单机，有网络，这就是PC游戏。
有人说，大软要有新栏目，介绍网络游戏。
大软就造出新栏目，将网络以上的游戏，
网络以下的游戏分开了。事就这样成了。
于是大家说，新栏目要有名字，使文章露出来。事就这样成了。
于是我们称新栏目为"混沌冒险"，在混沌的网络游戏世界中冒险。
事就这样成了……





今天，在这里，当你们在不同的混沌世界中进行冒险时，面对不同的网络游戏而无从下手时，面对花样百出的职业角色设定而无从选择时，希望你们能够因这个栏目的存在而不再茫然无从……

上弦月

SUKI@POPSOFT.COM.CN

《疯狂坦克2》之勋章战详解（一）



■游侠工作室 丹兹尔

若问《疯狂坦克2》中的英雄何在，可谓遍布天下，无论是梦幻大陆或是百花胜地，都随处可见英雄们的身影。但若问英雄中的强者何在？那答案一定是5区浩瀚星空中的凤凰，这里汇集了大量勋章级人物，他们在此长年累月地互相竞争、切磋技艺。可以说，勋章者，非高手也，只有经过凤凰勋章战洗礼的勋章才是真正的强者！

勋章战，顾名思义，勋章之间的战斗。一般来说，勋章战是特快速度、关闭组队伤害、4V4的超级战。关卡也并非随机，而是独木桥、冰峰溪谷、钢铁工厂、神圣殿堂4关中的一关。这4关可谓是在所有地图中战斗起来最有学问的4个场景，究竟学问何在？此文将详细地为玩家讲解。

勋章必备技巧

1.高抛技：将炮弹用力发向天空，利用风对炮弹的影响，使其正好落在敌方坦克的头上，是不是很炫的技巧？这就是韩式高抛，也是勋章战的必备技巧。那么让我们来了解此技巧的奥秘，先以车型老土为例。

●首先须知：一个屏幕的距离为10°（也有部分玩家是用12°来算）；满格的风速为20°，并规定顺风为正数，逆风为负数；89～90°和90～91°之间并无区别，即存在无差异误差值1°。

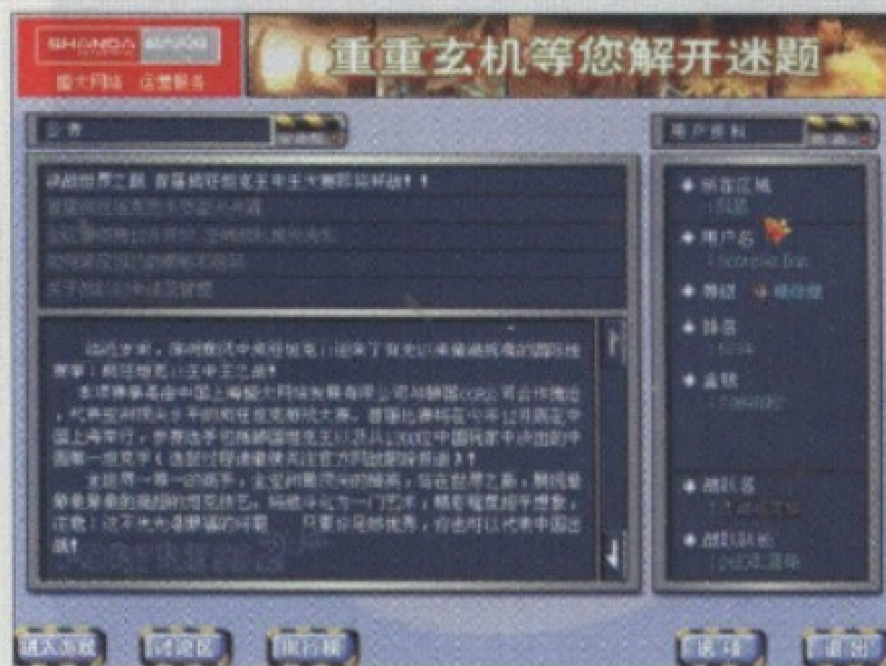
●公式则为：90° -屏幕距离+风速-无差异误差=击中敌人的发射角度（满力发射）

例：我与对方相隔一个屏幕再稍微多一点，风向我这边吹，即为逆风，风速大概占格子的一半，那么此时我与敌人的屏幕距离为12，风速是-10，套用公式：90-12-10-1=67，此时将发射角调整成67°，并用满力，则炮弹将正好落在敌人的身上。

注：双方坦克应该大致处于同一地平线，否则会出现高度落差。

2.平射技：将炮口放低，大力将子弹抽射出去并正中敌人，这就是大力平射。平射最大的好处是角度低，受风力影响很小。其发射角度同样有规律可循，仍然以老土为例。

●首先须知：与高抛相同，一个屏幕的距离为10°，受风影响很小不



玩家的属性界面，包含了所在区域，排名情况，所属战队等。


老土发炮时脖子伸得可真长……


此时只有高抛才能打中敌人了……

代表不受风影响，因此根据风力要适当加上或减去一定的度数。

在无风状态下，公式是：0° +屏幕距离=击中敌人的发射角度（满力发射）

例：我与对方相隔半个屏幕，无风，那么此时将炮口调整成0+5=5° 的发射角，满力发射，则可击中对方。如果此时是顺风一半以上，则相应的减去1° 变成4° 。一般来说，发射角在1～4° 之间受风的影响是0，5～8° 之间受风影响是加减1，9～12° 是加减2，以此类推。

注：双方坦克应该绝对处于同一地平线，否则会出现较大的偏差！

除老土以外，所有的车型都可用上述两公式进行高抛和平射计算，但由于射程的差异，每种坦克计算公式中的屏幕距离参数都互不相同。如大碗一个屏幕距离为9° ，叉叉和甲壳虫一个屏幕距离为8.5° ，海怪一个屏幕距离为6° ，飞火一个屏幕距离为5.5° 等。


风景秀丽的独木桥。

3. "1+2" 的技巧：每一局从第二回合开始，将以每辆坦克等待值的多少进行开炮先后顺序的排列（第一回合的顺序是按战斗等待室由上至下的顺序），因此对等待值的掌握成为每个高手必修的课程。

每个坦克都有自己初始的等待值，其中以小妖和海怪为最低，老土为最高，而使用普通武器攻击后等待值增加200，使用特殊武器攻击或者使用任意道具后等待值增加300，移动和时间的流逝都会引起等待值的增加。

那么什么是"1+2"呢？假设第一回合敌人比你先攻击，敌人用双发道具+普通武器攻击你，则等待值增加500多，而你此时可以用一发普通武器对其进行攻击，那么等待值增加200多；第2回合开始，由于你的等待值较低，则此回合由你首先攻击，如果此时你再使用双发攻击敌人，加上之前你攻击的那一炮，则是给予对方连续3发炮弹的打击。当你处于后手，又判定敌方等待值比你高时，你先用一发炮弹抢到较少的等待值，再用双发炮弹对敌人进行总共3发炮弹的连续攻击，就是"1+2"战术。


新式玩法——跳远比赛的现场。
当大家都集合在木桩上后就开始跳远了。

地图打法详解

1.独木桥

使用车型：老土

这关可以说是为老土量身定做的场景。桥中部占整个地图的2/3，用老土的铅弹攻击处于桥中部的坦克，只需要3炮即可让对方掉下深渊"游泳"了；而处于桥根部的坦克也只需用6发铅弹或3发红弹来解决。至于其他车型，如流星和甲壳虫的瞬间秒杀，在此关也同样实用，不过一般勋章战禁止流星和甲壳虫，因此老土成为首选坦克。

战术解析：

战术是一种积累到一定经验后的意识，就好比篮球中帮队友卡位，战争中用身体堵炮眼一般，空有准心而无战术，不过是有勇无谋的张飞，成不了大器。


两个濒死的敌人，像热锅上的蚂蚁。

独木桥场景中并没有什么死角度，因此战术运用就成为胜负的关键。特别是4V4的勋章战，团队的战术就尤为重要了，可以说会配合的团体已经取得了胜利的一半。除此之外，由于此关大部分时候可以3炮就将对手解决，因此"1+2"的战术也就很重要了。

在此关中首先开炮的队员对全队整局比赛的胜负有着深远影响，可以说队伍中首先的开炮者就是该队此局战术和打法的指引者，此人应快速观察整个地形上敌我的分布，并做出帮助队友、牺牲自我、自扫门前雪或其他策略。其策


C组被随机分配到暴龙前，
不知有多少玩家体会过暴龙的威力呢?


首先炮轰敌人集中的地方……


被敌人包围，此时唯有自我牺牲了。

略的选择基本如以下顺序：

首先，有敌人A和我方队员B重合在一起或十分接近时，则应用一红弹击中敌人A，这样一来可以让队员B轻松地将A秒杀；如果敌方几人站位聚集在一起，则应双发铅弹（敌人位置在桥中）或双发红弹（敌人位置在桥根）对其进行攻击。

其次，如无上述情况出现，则观察自己的站位，如自己的位置被敌人包围，断定经过此回合后，再无机会出手攻击时，应用双铅弹或双红弹狠狠打击敌人，在自己被解决前做出最大的贡献。

再次，如无上述两种情况出现，则应该选择对下一个出手的敌方队员进行双铅弹攻击，将其打入深坑之中，削弱他对其他队员的威胁。

最后，如果下个出手的敌方队员离你较远，无法保证准确率，而敌我分布的阵形大概形成1V1的局面时，则选择最保守的自扫门前雪，以解决掉自己身边的敌人为主。

当然上述的只是大多数情况，还有些特殊情况需特殊对待。关于其他队员的战术，一定要与首先开炮队员的战术相吻合，以补中濒死的敌人和弥补队友的失误为首选方案，其他皆与首先开炮者的战术相类似。

在桥的两端各有一个突出点，这里可是提供高抛和平射机会的地方。但值得注意的是，站在该突出点上其实要比地平线高了少许，因此在计算时尤其是在平射计算时，要将高度的误差计算进去才能保证准确率。

2.冰峰溪谷

使用车型：老土

与独木桥相同，又是为老土量身定做的关卡。此场景中的地面层比独木桥还要薄一些，甚至有些地面用老土的2发铅弹即可打穿，将对手抛入深渊，因此老土就成为这关不二的选择。

战术解析：

此关不仅是老土的天下，更是老土高抛技的天下。崎岖不平的地面为老土提供了各种角度。高抛的优点可不仅是炫和酷，其最大的优点是保证2个炮弹的落点几乎在同一位置，以挖出更深的坑。在此关中1/3的地面可以被2发高抛下的铅弹直接击穿，因此熟练使用高抛可使你在一回合内将敌人击毙。不过在计算时需要注意，由于此关的凹凸差异，需加上或减去0.5～1° 的高度误差才能保证抛得准确。

团队战术方面和独木桥基本相同，但首先队员们应该注意到自己的防守，尽快移动到地形稍微厚点的地方或是“S”形地面上方，这样才不至于被敌方一回合的双发铅弹解决，同样尽快以双发铅弹解决掉站在较薄地面层上的敌人，以防其溜走。

地图下方的“S”形地面有着很高的利用价值，虽然地面很薄经不起一发炮弹的洗礼，但当敌人处于两边，而你站在“S”形地面上时，你就如暗杀者一般了，你可以从底下尽情掀翻他们的底盘而他们却对你毫无办法。因此在4V4的战斗中，有条件的情况下让一个队员走到“S”形地面上，对敌人的底盘进行攻击，效果会更好。

该关卡中如没出现与敌人重合站位的情况，则尽量不用老土的红弹，即使在地形最厚的地图两边，也同样可以4发铅弹将其打穿，因此完全没必要使用难以完全正中的红弹去进行耗能量值的攻击。

（未完，待续……）


随龙卷风卷上去的炮弹，
差点把敌人解决掉。


两个队员在底下掀人底盘，真够毒的。


站在这个小点上，可真不容易被打中，
这就是无敌位。


地面都快被挖干净了，真是惨不忍睹。



5区的积分排行榜，
第一名黑暗霸主的积分可真让人羡慕啊！


大雾茫茫，敌人在哪里哦？


给队友制造秒杀敌人的机会。

■北京 thunder

大海战Ⅱ

大型立体视角完全拟真海战网络游戏

上手指南

《大海战Ⅱ》是最近刚上市的一款网络海战模拟游戏，不但适合对军事和兵器感兴趣的朋友，而且适合那些厌倦了网络RPG游戏的老玩家。不过新接触这个游戏的玩家很可能会被繁琐的上手过程“吓倒”，而且游戏中还没有对快捷键的说明（当然，游戏所带的说明书中有详细解释）。现在就让笔者给大家作一个比较简单的介绍，让你真正领略到蓝天大海带给你的快乐和满足。

进入游戏

游戏对硬件要求比较高，而且最好也要有不错的连线速度。至于测试中发生的断线和卡号现象，随着国内服务器逐步建立完善，问题应该能得到解决。

进入游戏的时间比较长，而且最初你很可能花费更长的时间用于文件升级。刚开始运营的网络游戏都存在这个“问题”，这是因为程序要不断修正Bug以及更新数据库，对玩家来说是好事，所以请耐心等候。





备战过程

现在你在游戏主画面，这里包括3个功能区：造船厂、聊天室、战斗区。上面的黄色箭头表示进入“战斗区”——当然，这就是你进入此游戏的目的——“上战场厮杀去”。不过在此之前，你还得做好第一件事：备战，为此，你必须首先进入“造船厂”。

这是一间巨大的车间，如果你是第一次使用新账号登录进来的，这时候你就有10 000游戏金钱和10 000游戏点数。金钱用于购买战舰和装备，点数用于购买水兵，一个新水兵需要耗费3000点，这样一开始你只能召到3名新水兵。至于战舰，受金钱和水兵等级限制，这时你只能购买“FF. Frigate-01”。FF代表护卫舰，是海军战舰中最初级的一种，随着金钱增多、水兵等级提高，你将可以买到更高级别的战舰。游戏中的战舰级别包括FF（护卫舰）、DD（驱逐舰）、CL（轻型巡洋舰）、CA（重型巡洋舰）、BB（战列舰）、PA（装甲战列舰）、BC（战列巡洋舰）、CV（航空母舰），每一类将划分为好几种，视舰桥指挥官（高级水兵中的一种职业）的国籍而定（游戏包括四国）。另外，有些种类的战舰可以通过改造得到，这就需要玩家给战舰装配上合适的装备。

不同类的战舰其炮位数量不同，可以装配的装置和武器也不同，更高级的战舰甚至可以拥有飞机。但更重要的是战舰的综合性能差异，这表现在耐久度（战斗中可以抵抗伤害的程度，相当于RPG游戏中角色的体力或血）、排水量（决定了战舰的负重能力，战舰的排水量如果被耗用得多，那么速度就会下降）、转向能力（战斗中转向的速度，部分决定战舰的灵活度）、结构强度、防御、高爆弹破甲弹防御（这3项决定战舰承受伤害的能力）、防空武器（对付敌舰的飞机时有效）以及Overheat容量（战舰瞬间最高速前进所能持续的时间）的优势上。由此可见，更高级的战舰拥有更强的战斗力，所以玩家要想在游戏中取得优势，首先就要尽快拥有更高级的战舰。

下面来说说舰炮的选择。在舰炮的购买清单中，部分舰炮的名称最后会写着（L）或（D），如果没有写则代表（N）。

L舰炮：射程较远，占用的排水量较小，但炮身较重，而且需要较长的重发时间。

D舰炮：炮身较轻，所需的重发时间较短，但射程较短并占用较多的排水量。

N舰炮：各方面属性均介于L舰炮和D舰炮之间。

受战舰类型及水兵等级的影响，可搭配的舰炮种类也不同。舰炮还可

以分为单管、双管和三管，价格、重量、空间、口径、炮塔转速的差别都比较大。对新手来说，FF.Frigate-01可以选择的舰炮就只有一种——单管“x1 3"/50cal Mark 22”。给各炮位配好舰炮后，记着马上就添置炮弹，否则等进了战场才发觉就悔之晚矣。载弹量也受到战舰级别限制，一开始的FF.Frigate-01每个炮位只能携带8箱共400发炮弹，可以分别放在两个弹舱里（A/B），战斗中可以随时切换。建议玩家给不同弹舱放上不同类的炮弹。

武器系统准备好之后，跟着是动力系统，主机（引擎）的最高速度参数很大程度决定了战舰的速度；射击控制系统可以影响武器系统的精确度及战舰搜索敌人的能力；装甲也是战舰很重要的一部分，包括甲板装甲、舷侧装甲、船腹装甲、舱壁装甲4类，不过由于装甲的价格贵、自重大，对排水量也有影响，所以初期战舰的装甲都不怎么样。

硬件设施准备好了，跟着把召来的新水兵放到战舰上（FF.Frigate-01正好需要3个水兵），这时就可以准备出港战斗了。水兵对玩家来说是很重要的资源，经过一次战斗，水兵们会根据被分派的位置获得一定的点数和作战经验值。操作杀伤性武器的水兵根据他们进攻的次数和对进攻对象造成的杀伤程度不同，获得不同的经验值和职业点数，当水兵升到10级时就可以选择国籍了，当职业点数积累到一定程度就可以选择职业或转职。不要小看职业系统，许多装备如果没有合适国籍和等级的职业水兵来操作，将无法发挥作用。





准备战斗吧

这下你可以进入战斗区了，在进入前，你可以先到海港的聊天室（一共有10个）。在这里你可以跟大家聊聊天，看看有什么大规模的会战要发生；如果你是某个战队的，那么跟队友讨论战术也非常有必要。如果你没有目的性，那么直接进入战斗区吧。

一般这里已经有很多游戏室了，有的已经在战斗中，此时你无法加入，有的正在设置，那么玩家就可以进入了。另外，你也可以建立自己的游戏室，鼠标左键点击任意空白区域就可以进入设定画面，这时你可以给游戏室取名字，设置参战人数、团队数、参战最高等级与最低等级限制，这样可以让进来的玩家符合你的要求。需要注意的是，游戏有效战斗的要求为至少12人参加，这样才能得到金钱和经验。

游戏也有交易系统，方法如下：

1.玩家在战区建立游戏室时选择将之设定为交易室；
2.用鼠标左键点击其他战舰，等待对方同意后即可以进行交易；
3.在这里，玩家可以交换游戏金钱、水手点数、水手及战舰；
4.准备好了交易物品后按下“确定”键，这样对方可以看到你用于交易的物件；
5.看清双方交易物品后按下“确定交易”键，交易即告完成。

现在来说说战斗，游戏最复杂的部分就在于此，看看比较重要的游戏热键设置吧。

看到了吗？F7可以开启自动瞄准系统，如果对自己的操作能力信心不足，那么使用它吧，难题也就迎刃而解了！

键	功能
Ctrl	开炮
S	增加射程（高角度）
X	缩短射程（低角度）
Z	逆时针旋转
C	顺时针旋转
A	左舷旋转
D	右舷旋转
F	加速
V	减速
Shift+Z、X、S、C	微调控制
R	选择R位置安装炮台或者鱼雷发射装置
T	选择T位置安装炮台或者鱼雷发射装置
Q	选取发射的炮门或鱼雷
W	选取使用战舰上所有炮门或鱼雷
E	选取使用战舰尾炮或鱼雷
鼠标左键：常用选择键	
鼠标右键：战斗时控制舰船方向	
F4	统一发炮模式开启/关闭
G	回到本舰当前位置
B	舰船沿目前方向直线行驶
F7	开放自动瞄准系统
1～8	选择一个空军









关于战斗的战术运用问题属于游戏更深层次的一步，需要新玩家自己到游戏中多多体会。个人以为新玩家还是最好先熟悉战舰操控，这样不但在战斗中可以因为胜利而得到更多金钱和经验，而且让更多战术的运用成为可能。最后，努力培养自己的战斗技巧和战术素养，进一步提高自己的指挥能力（当然，你一定要有这方面的潜能），为最后成为杰出的战队指挥官努力吧。

《奇迹》法师中阶晋级指南





■游戏蝴蝶·今日闲人

同著名网络游戏《传奇》一样，来自于韩国并在国内玩家中大受欢迎的3D网络游戏《奇迹》自2002年8月22日测试至今，已经出现了大批70级以上的玩家。游戏设定各职业等级超过220级才可以创建最终的角色——魔剑士，所以玩家升到70级左右也不过是《奇迹》职业晋级中的中级阶段。这一阶段的升级对于一个玩家来说比较重要，如果能够很快达到100级，相信玩家练级的沉重心理也能得到一定程度的解脱。下面我就从法师角度对这一阶段的升级提出自己的一些看法。

3个职业到了70级之后，比较稳妥的练法是去找一个15～25级的新人，带着他在冰风谷打雪人王，优点是经验值不会很少且挂掉的可能性很低，因为在游戏中组队练级，打怪物所获得的经验会有所增加，而一个低等级的新人也不会在怪物身上分到很多经验，那么多出来的部分自然算入你的经验值里，这样练级对于自己和新人来说都比较有利。在装备上，法师70级时就应该开始收集极品装备，妖精的精灵装备比较难集齐，战士的黄金装备也会在此阶段出现。

首先由村落的北门出去向3点钟方向前进，一般只会出现雪虫，其他的物种并不会出现，这种怪兽是冰风谷里最弱的怪兽，也是那些为了狩猎而登上冰雪之原的玩家最先小试身手的目标。在原野的中央地带有寒冰魔、暗杀者和雪人广泛分布着，因为雪人和寒冰魔在那里成群蠕动，所以可以算是最危险的地区之一，魔法师和妖精最好是能闪远一点。在9点钟方位就是雪人王村了，顾名思义，这一带是雪人王最常出没的地区。3点钟方位的狩猎场也是一样，没有其他怪物出没，所以这两个地方是那些专喜猎杀雪人王的玩家们最常出没的地方，此外因为地势相当开阔，所以对







魔法师和妖精而言相当有利。最后要提的是12点钟方位的狩猎场，在失落之塔入口附近，有和雪人王一起生活的冰后，因为它是属于魔王级怪兽，所以建议玩家小心。但法师是可以打冰后的，不过最好要带上天使，叫一个妖精加攻防。因为法师的龙卷风是直线攻击，可以打到障碍物后面，所以只要充分利用这点就可以打冰后。先用陨石吸引冰后，等到它到一个障碍物前时再瞬移到它后面，用龙卷风进行攻击。运气好的话会得到“追12的传说盔”、“+1追12的女神护手”和法师的“黑龙波书”。冰风谷村庄的主要坐标是：魔法教师（225,41）；武器（188,47）；酒店老板（228,5）；领主（215,45）；村落（东方）出口（222,77）；村落（西方）出口（169,40）；失落之塔（要求80级）入口（5,247）。

70多的级别在这个时候也可以进入地牢打怪升级，入口处就在勇者大陆的东北部。地下城总共有3层，每一层的

结构组成都相当复杂，而且随处都设有致命的陷阱。地下2层就有比较恐怖的死灵骑士和亡灵巫师，必须特别留意地下第2层和地下第3层出现的死灵巫师，因为它会施展相当强大的雷电魔法，可能会对玩家造成较大的伤害，3层的中间地带就是地下城的主人戈登。这个时候照样可以带新人过来在入口附近打鬼魂，经验也不少。如果想要拿到更多的经验，那最好就不要再带新人啦，不管是战士还是法师，组了妖精去地牢深处吧，那里有更多的经验值在等着你。让妖精加防护、加战神，不管怎么说杀起怪物都会快很多。妖精也可以大大方方地跟在他们后面分经验，也可以自己单挑怪物，不过组队的杀怪速度和经验值要多一些。战士在这里组队练级不用带过多的血瓶，如果带了技能武器那就多买些魔法瓶好了，妖精最好多带些魔法瓶。

在地牢2层有个地方应该算是法师的福地，在地牢2层（93,102）可以隔墙打怪。只要玩家站在墙后面，不要面向里，然后用陨石魔法右键点击所要攻击的怪物就可以了。不过法师千万不要去捡钱，但可以让和你一起组队的人去捡。对于法师来说，在地牢轻松升到80级基本不成问题。地牢中怪物的等级和防御如下：

幽灵	等级32	防御40	生命值1000
地狱猎犬怪	等级38	防御55	生命值14 000
骷髅战士	等级42	防御65	生命值1800
毒牛怪	等级46	防御75	生命值2500
亡灵骑士	等级48	防御80	生命值3000
死灵巫师大多相同			

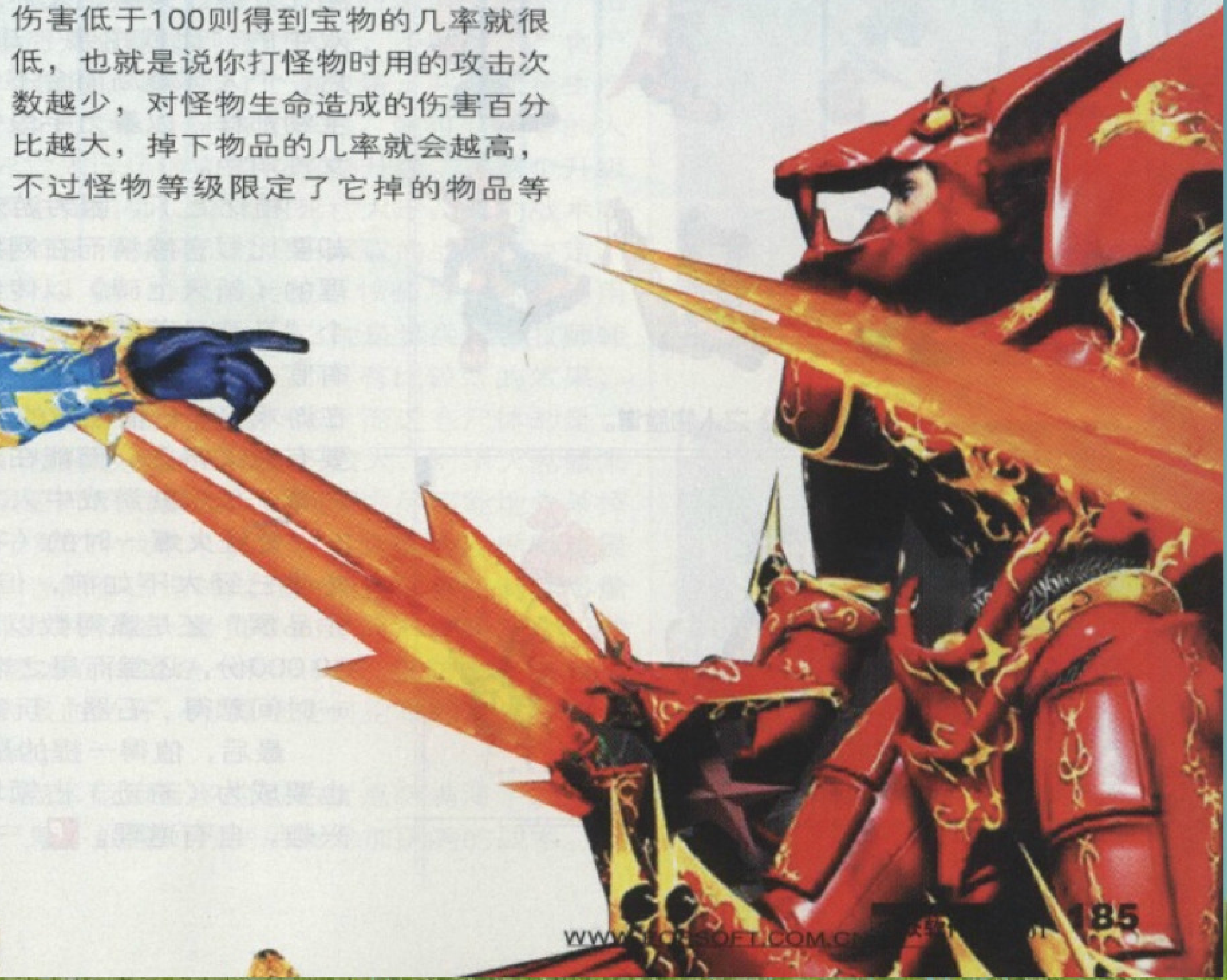


80级之后就能去“失落之塔”了（这张地图虽然暂时关闭，但相信不久后会重新开放）。同样以法师为例，如果玩家是一个人，最好不要下到3层，就在1层和2层打巨毒鬼魂和鬼魂，得到的经验值也不少，而且因为它们是近距离攻击，打起来比较方便。不过在这里最好不要带小恶魔和小天使，要留着以后使用。进去时带几个血瓶和大量的大魔法瓶，用高魔法百分比的魔杖，+3传说杖是最基本的，追多少反倒次要。在这里百分比越高杀怪越快、越省药，因为进去基本不可能用陨石，最少都是龙卷风，最常用的是黑龙波。因为这里没有远程攻击怪物，所以杀一只和杀一群用的蓝一样多。法师可以在5只以上的怪物集中时使用龙卷风（80级以上法师不可能操作太差吧），怪多又分散就用黑龙波，完全没问题。不过在这里打烧钱是一定的，如果组上妖精效果就会好很多，小恶魔也就可以用了，让妖精不停地加血加防，这样杀怪的速度也会快很多，杀敌后得到的装备也很不错。关于掉落物品的规律，笔者发现如果每次攻击对敌造成的伤害超过100，怪物掉下宝物的几率就比较大（祝福灵魂除外）；如果伤害低于100则得到宝物的几率就很低，也就是说你打怪物时用的攻击次数越少，对怪物生命造成的伤害百分比越大，掉下物品的几率就会越高，不过怪物等级限定了它掉的物品等级，也别指望幼龙可以掉传说哦。

如果需要打装备，这个等级的法师可以去打巫师王，用陨石打会比较轻松，因为陨石的进攻距离是6格，如果玩家与怪物的距离超过6格，那么人物会自动向前走几步，在刚刚6格时停下来进攻，而巫师王的进攻距离大概在3～4格左右。也就是说用瞬移跳远点，然后用鼠标右键点击巫师王，人物就会在距离它6格的地方停下来，进攻几下后巫师王会向玩家这边移动2格，此时玩家只需要跳开即可成功躲避敌人的攻击。如此这般20分钟左右，在耗费20瓶大魔法瓶后，巫师王也就差不多了，如果旁边围着的大鱼或蓝翼海怪对玩家进行攻击，那最好及时喝血瓶，因为要保持满HP才能不被巫师王秒杀。

说明：因为笔者本人是法师职业，所以也只能就法师这一职业作出配点的建议。大家应该知道法师的终极武器是玛雅神杖，笔者猜想应该是双手武器，需要很高的敏捷。如果你是PK狂，建议你不要升敏，力量加到能装上最好的装备为止，用传说一套，用不要敏的盾就足够了。+9的传说杖和+9的玛雅杖两者的魔攻相差10%左右，估计法师本身最高的魔攻不会到200，所以说传说杖和玛雅杖的攻相差不会超过20点。玛雅杖要比传说杖多50左右的力和敏，加起来有100左右，法师可以把这些点数加到智慧上，加5点左右的智慧能升1点魔攻，因为你提高的是本身的魔攻，所以用百分比来算，传说杖肯定会比玛雅杖的魔攻高。







“网际漫游”——这绝对不像笔者自己起的名字。事实上，编辑部不是不存在这样一种观点，部分，甚至是大多数网络游戏，目前根本无法冠以游戏的美名。娱乐和创新的名号不能被佩戴在这些看上去只是聊天工具的玩意头上。蜂拥而至的开发商、走马灯般地上项目，都让这门眼下似乎火热的行当发散着不稳定和浮躁的味道。

即便如此，我们也不得不手持着客观报道、严肃分析的棒子，一一敲打这些经得起推敲和经不起推敲的地鼠。从今年开始，我们将把一部分注意力投射在混乱和惶噩的网络游戏世界，让它们多少也受到眼珠子一定的关怀。

笔者一直怀疑，无论什么人，其内心的某个角落总有一部分地方是留给收集癖的。与《宠物小精灵》也不知道究竟有什么不同之处的《数码宝贝》，一如同类型动漫作品一样，疯狂地在所有地方扩展周边资源开发的可能。网络游戏显然是一种可以让大量金钱以数量级的吓人方式迅速流动的手段，于是因思锐耗费5亿韩元投资韩国网络游戏开发公司DIGITALIC，获取其开发的网络游戏《数码宝贝》在国内的代理权。将大笔资金投向DIGITALIC，入主其18%股权，因思锐的目的当然不止于一款简单的《数码宝贝》。在时机，或者说钞票成熟的时候，DIGITALIC的合作伙伴百代（BANDAI）还有将《七龙珠》、《机动战士高达》等卡通作品制作成网络游戏的计划。但就现在来说，将要在2003年暑假上市的《数码宝贝》才是因思锐关注的重点。



《新天上碑》之结婚典礼。



新年到，财神到。

网际漫游



■晶合实验室 古留根尾·我我神



《新西游记》之人物脸谱。



《石器时代》人宠大比酷。

究竟什么才是网络游戏真正吸引人的地方？答案是乱七八糟的宣传噱头，没人说这是一个正确答案，只不过它是目前唯一的一个。不过由卓越数码科技有限公司制作的《新西游记》在细节上的确有别于其他网络游戏，尽管归根结底，你还是会陷在升级、买卖、无休止的虚拟交际中拔不出大腿来。不过游戏中的“比武招亲”却是一种前所未有的新举措，而到了最后，个人怀疑局面会不会演变成高等级玩家像抢怪物抢经验抢宝物那样，以暴力手段争夺交际能力高、难说没有男子气概的女性角色。

相比之下，因为游戏《新天上碑》而当真结上了连理的，却要比假言感情而在网络中游戏的人们更值得敬重。由智冠代理的《新天上碑》以传统的武侠世界为背景，为玩家构筑了一个“马鸣风萧萧，仗剑行千里”的热血江湖。此次的婚礼虽然有官方介入，不过对于前去贺礼的玩家来说，能得到一件只有在游戏中才价值连城的501防“金刚石甲”或许比共同生活本身要有意义得多。而能在游戏中满地捡官方为庆祝而乱洒的幸福药草，仅仅就游戏中人本身而言，的确是件蛮幸福的事情。

曾经火爆一时的《石器时代》再度使出奇招，虽然现在的热度已经大不如前，但成功举办的“石器梦宠设计大赛优秀作品展”还是赢得数以万计玩家的关注。不但收到各类投稿近30 000份，还堂而皇之地在世纪坛展馆进行作品展和颁奖典礼，一时间惹得“石器”玩家纷纷奔走相告，世纪坛里人头攒动。

最后，值得一提的是，《魔力宝贝》要出3.0，而乌鲁木齐也要成为《奇迹》占领地之一。至于这两则消息为什么令人感兴趣，自有道理。P

《魔兽争霸III》有奖战术征文11

如何打好UD的食尸鬼加双光环战术

UnHoly Aura
Vampiric Aura

■SoZ.Berserk

在目前UnDead（以下简称UD）的流行战术中，死亡骑士的UnHoly Aura（速度光环）和恐惧魔王的Vampiric Aura（吸血光环）配合食尸鬼的战术受许多玩家欢迎。这种不能被驱散、不费英雄Mana的双光环的战术是战斗的首选，不过，相同的双光环战术，在不同的玩家手中也会变得具有不同的威力。下面我就以我在使用这种战术时的心得来谈谈如何让这种战术发挥最大的威力。

笔者倾向于选择恐惧魔王作为第1英雄，好处如下：第1，如果遇到对方的英雄骚扰，可用Sleep技能将对手的英雄催眠后再用食尸鬼包围起来攻击，保证农民的损失最小。第2，在MF某些有高等级的Creeps和若干低等级的Creeps时能将这两种Creeps分开攻击，尽可能地避免了兵力的损失。第3，在双光环中对食尸鬼影响最大的还是吸血光环。使用恐惧魔王作为第1英雄能尽快地将此项技能升级到比较高的等级。第4，恐惧魔王的Lv6技能Inferno（地狱火）由于所消耗的Mana比较低，要比死亡骑士的操纵死尸实用得多。所以恐惧魔王应该是首先能达到Lv6的英雄。

总体来说，UD的开局分两种顺序。一种是BA→BC→BZ开局，另一种是BC→BZ→BA开局。这两种开局只有微小的差别。前一种开局的方式能迅速地生产出英雄单位，而后一种开局能在英雄生产出来时积攒更多的木材和基本完成Cannibalize（蚕食尸体）技能的升级，使得继续生产出来的食尸鬼能跟上恐惧魔王出去MF，而不用留在基地中采集木材。所以我向大家推荐第2种开局方式，虽然这种方式恐惧魔王生产出来的时间要比第1种晚1个小时（魔兽时间）左右，但不断跟上的食尸鬼和基本上已升级完毕的蚕食尸体技能对MF是十分有利的。

具体的建筑顺序如下：进入游戏之后，首先生产2个侍僧，然后控制1个侍僧建造1个地穴和1个通灵塔，然后在金子采集过程中建造1个黑暗祭坛和1个坟场。地穴完成之后不断生产3个食尸鬼，黑暗祭坛完成之后生产恐惧魔王。等人口达到18时再建造1个通灵塔，并在地穴中升级食尸鬼的蚕食尸体技能。这时恐惧魔王生产出来了，就可带着4个食尸鬼出去MF了。然后升级墓地到死亡大厅，不断地生产食尸鬼跟上恐惧魔王。当人口到达24～26个单位时，再建造1个通灵塔，并且让新生产出来的3个食尸鬼采集木材。这样的话，当死亡大厅升级完毕后，就可有足够的人口空间和木材招募死亡骑士，并能保证死亡大厅迅速向黑色城堡升级。在这个升级期间，你还有足够的资源升级食尸鬼的攻击和防御。升级到死亡大厅，你的战术就要选择不同的科技路线发展了，这要根据对手的种族和对手所采取的战术来决定。

Vs Human：Human常用的战术有3种，第1种是步兵配合牧师与女巫，利用兵种数量上的优势；第2种是步兵转骑士配合牧师与女巫；第3种是步兵配合牧师转狮鹫骑士。对于第1种战术来说，大量的食尸鬼配合亡灵巫师具有比较好的效果，因为双方的单位数量都非常多。一旦战斗就会产生大量的尸体，而这些尸体却是亡灵巫师骷髅召唤术所必需的。虽然Human牧师的驱散法术面积较大，对消灭骷髅来说十分有效，但只要调整好食尸鬼和亡灵巫师的数量比，和战斗中尽可能地先杀掉部分牧师的话，还是有很大优势的。对于第2种战术来说，利用女妖的占据魔法侵占骑士和牧师、女巫，可瞬间扭转战局。当然在占据的过程中还要注意控制，尽量远离山丘之王，防止被减速。对于第3种战术来说，最重要的是尽早发现，并积攒一定数量的石像鬼，同时升级攻、防。因为石像鬼是一种低HP、低防御、高攻击的兵种，如果数量足够，配合恐惧魔王的吸血光环，可算是任何空军的克星；但如果数量不够，被消灭的速度也是比较快的。

Vs Orc：对于1.03版本之前的Orc，战术运用最多的恐怕就是萨满海了。对于这种战术也是需要大量亡灵巫师配合食尸鬼。如果对方使用飞龙加萨满的战术。就


将原本比较强大的Creeps分开杀死就可以尽可能地减少损失。


两种建筑顺序在时间上相差并不是很大，可以根据个人风格自由选择。


MF过程中受伤的食尸鬼可以留下来啃食尸体补充HP，其他的部队继续赶往下一个MF的地点。


Necromancer的三种技能都十分有效的，要合理地利用。


如果Human是用大量女精灵的话，就要用女妖在食尸鬼身上加上反魔法盾。


受恐惧魔王影响的石像鬼是对付空中敌人的最佳武器。


Lv2的Sleep技能已经基本上能够满足需要，所以恐惧魔王的第五级技能应该选择升级Lv3的吸血光环。


石巨人是MF中最不愿遇到的Creeps，不但攻击中不能吸血，而且容易受到强力魔法的攻击。

要注意提前发现，否则数量不足的石像鬼也不是具有嗜血状态飞龙的对手。当然，这里所说的只是单纯的兵种和魔法选择。另外，对付Orc还需提防Tower Rush。

Vs NE：NE是UD最大的对手。女猎手的武器反弹攻击对于数量不足的食尸鬼来说威胁很大。后期的树妖利用Hit & Run，也能对食尸鬼造成巨大的威胁，再加上恶魔猎手和丛林守护者的前期骚扰，绝对够UD玩家头疼的了。不过NE也有它自身的缺点，没有面杀伤的魔法和兵种，也没有足够数量的单位。所以面对NE时只要沉住气，积攒兵力，和对手不断地迂回、拉锯，还是有很大胜算的。一般NE对付UD有两种方法。一种是不断压制，利用恶魔猎手和女猎手不断骚扰基地和不断打扰你的MF。在一次次的战斗中积攒经验和赚取微小的优势，最终击败你。另一种是疯狂MF，并且开分矿，最后利用大量的女猎手和树妖或利用角鹰兽和奇美拉获得胜利。相对来说第1种对付UD的方法威胁比较大，压制住了UD的MF，使得无法形成双光环的辅助效果，食尸鬼海的威力就会被大大减弱。对于这样的NE，我建议使用双地穴恶魔暴食尸鬼的战术。因为真正的NE高手绝对不会等到你积攒了大量的亡灵巫师之后再来进攻你，所以迅速让食尸鬼形成规模才能突破NE的压制。当然一旦在经济上宽松之后，再生产一些亡灵巫师，就会产生更好的效果了。

Vs UD：同族大战难免会碰到使用相同战术的情况。一旦使用相同的战术，胜利往往就会被运气、机遇和意识所决定，所以在这里我就不谈同种战术之间的战斗，主要讲讲各种战术之间的优劣。除了UD对付其他种族最常使用的食尸鬼加亡灵巫师战术之外，在UD Vs UD时食尸鬼加石像鬼的战术也具有很好的效果。这种战术对于食尸鬼加亡灵巫师的战术来说就有很好的效果。那么如果你已生产了一定的亡灵巫师，却发现对方在大量地生产石像鬼时怎么办呢？最好一方面升级亡灵巫师的Unholy Frenzy，另一方面要生产一定的地穴恶魔将对方的石像鬼网在地上，并在战斗中尽可能地让这些地穴恶魔存活较长的时间。

上述我所讲的兵种选择只是我个人推荐的组合，当然配合一些其他的兵种，如Abomination也是不错的选择。这就要玩家在多次战斗中不断地理解和体会了。掌握好了兵种的选择只能说是为战斗作好了准备，如何在真正的交战中获得胜利还要注意以下这些方面。

1.如何分配英雄的技能点数。这也是根据每个人对战术理解的不同而作出的。

2.在升级到Black Citadel之前尽量不要达到Low Upkeep，在开分矿之前，不要达到High Upkeep。只要能做好人口的控制工作，这种双光环的食尸鬼战术将是一种非常节省资源的战术。甚至可做到1个矿战胜其它种族2个矿的情况（当然前提是不能让对手分矿开得太早）。

3.在战斗中一定要保护好死亡骑士。因为死亡骑士作为第2个英雄，等级一定不太高，再加上死亡骑士的移动速度很快，稍微没有控制好，就会冲在整个阵型的最前面。一旦死亡骑士被杀死，恐惧魔王也将失去最好的保护而变得十分脆弱。

4.在1.04之前，食尸鬼因为拥有能穿越兵种的Forest Walk而十分强大，所以在战斗中可迅速地包围对方的英雄，然后秒杀之。在最新的1.04版中，这项设定被当做Bug修复掉了。因此在战斗中，就不能把战斗的重点放在秒杀英雄上。而应多用Sleep将对方的英雄催眠后杀死普通的兵种，然后再包围剩下的英雄。

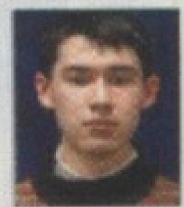
5.在战斗中应该控制食尸鬼先杀死对方的魔法部队，然后再杀死对方的远程兵种，最后是近身兵种。当然如果对方大意，围杀英雄是最先做的事情。P

M19简介： 来自俄罗斯，也是欧洲老牌强队，多次打进CPL决赛阶段，取得不俗战绩。队内主力包括NooK_ru、MadFan_ru、Rado_ru、Kalb14_ru、Rider_ru等几员虎将，在本次2002 WCG比赛中傲视群雄取得世界冠军的头衔。


Kalb14_ru


MadFan_ru


Rado_ru


Rider_ru


NooK_ru

职业高手教你打 CS

Counter-Strike



两强相遇，冷静者胜
——M19的绝地大反攻

■北京 Akuma

在CS比赛中，除了要拥有精湛的个人技术，良好的团队配合精神之外，心理素质也是很重要的。往往在比赛中，夺冠的并不是实力公认最强的战队，而一支无论在什么情况下都能保持冷静心态的队伍则通常能笑到最后。在国外比赛中经常出现上半场大比分被对手领先，却在下半场扳回比分的大逆转。事先并不被看好的M19勇夺本次WCG的冠军就是个典型的例子，在决赛与加拿大NERVE战队的较量中，M19在上半场结束时以4:8落后于对手，但下半场却一路直追，终于打碎了NERVE的冠军梦。下面，我们就来看看这场2002WCG CS项目的巅峰之战，学习一些职业高手的战术思想和技术。



M19决赛中的对手，来自加拿大的NERVE战队是一匹标准的黑马。在本次WCG决赛之前，相比那些夺冠大热门，NERVE战队显得有些默默无闻。但从小组赛开始，NERVE战队就以傲视群雄的实力，一路破竹杀进决赛，并且在败者组的比赛中淘汰了赛前夺冠呼声最高的德国冠军MOUZ战队。决赛的地图是大家比较熟悉的DE_DUST2地图，上半场由来自NERVE战队先做CT，M19战队做进攻方，即T。

在手枪局中，M19战队采取了由4名队员先集体诈攻A区，吸引CT的注意力，然后在A区埋伏1名队员观察CT在A区防守的动向，其他4名队员有3名负责从中间木门进攻，1名队员从B区包抄（**如图1**）。T顺利攻下了B区，安放好C4，但4名回防的CT到达B区木门之后，丝毫没有犹豫，向B区内同时投掷了4颗闪光雷，然后集体冲进了B区，消灭掉2名防守C4的T。这时候CT方面还剩3名队员，当2名队员掩护1名CT拆除C4时，T在A区埋伏的那名队员赶到了，并且打死了2名CT，最后1名CT与这个负责包抄的T展开了激烈的搏斗。此时精彩的一幕出现了，当2个人都将子弹打完后，T躲到了B区木门外面，准备装好子弹再进去打CT，而CT则是毫不忧郁地换成了刀子，冲了出去，手起刀落，将门外的T斩于马下，接着再跑回B区拆除了C4，非常漂亮！众所周知，C4的爆炸时间是35秒，因此此时的1V1对决不同于其它时候，尤其是CT必须要在几秒中内打死敌人以便拆除C4，压力是极大的。而CT在手枪子弹打完之后，大胆地选择了冲出木门使用匕首，典型的北美风格，不受任何情况干扰，在比赛中打法粗犷豪放富有想象力。因此这一次显然是NERVE的队员在心理上占到了上风，而M19的队员在关键时刻紧张输掉了手枪局。


图1


图2


图3

在接下来的两局中，M19都没有购买武器，被NERVE战队乘势追击，连输3局。但是，从第4局开始，M19尽可能地消耗CT的金钱，在开局损失了几名队员之后，表现得非常冷静，没有再做无谓的牺牲。接下来的战况不再一边倒，一些变化开始发生。在第5局，T采用了3名队员先进攻中间木门，然后转攻B区，顺利地消灭掉防守B区的CT，并且成功安放下C4，消灭了支援的CT，获得一局胜利。在第6局，T有4名队员冲向A区大道，CT方面没有钱来购买武器，因此统一使用了USP手枪，有3名CT企图从A区大道冲向A区木门，将进攻A区的T逐个消灭，但是，T非常快地冲到了A区洞口，于



是，在A区大道的3名CT被打了回来，躲到了A区大道的木箱子处，这时，精彩的一幕发生了（**如图2**），4名进攻A区大道的T同时向木箱子处投掷了4颗手雷，CT被炸得腾空而起。T轻松地赢得了本局胜利。M19在前4局失利之后，稳住情绪，把比赛节奏控制住，坚决执行制定的计划，连续扳回第5和第6局，这样的心理素质是应该学习的。接下来NERVE战队展开严密防守，和M19进行拉锯战，在上半场结束时把比分定格在8:4，NERVE战队暂时领先。





图 4



图 5

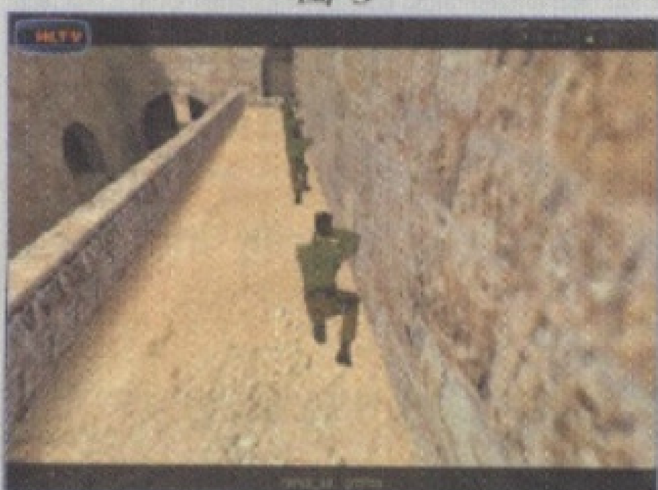


图 6



图 7

下半场开始，双方“交换场地”，M19做CT，而NERVE做T。大家都知道，在DE_DUST2这张地图上T方更有优势，而M19在落后的情况下还失去了优势方，他们将怎样上演这场大反攻呢？

第1局的手枪局中，NERVE战队采用了由4名队员进攻B区，1名队员在4名队友攻进B区之后，带着C4到A区安放的战术。4名队友顺利地攻下了B区，当防守A区的CT赶往B区支援后，1名T悄悄地到达A区，安放了C4，此时B区里还有1名T，3名CT正在B区外面，准备向里面进攻，但M19战队的队员不愧为久经沙场的老将，当看到C4启动的提示之后，没有听到C4发出的滴滴滴的声音，于是，不顾B区内还有1名T，3名CT马上赶往A区，B区内的T在等了一会后，发现CT没有冲进来，于是就冲了出去，正好看到1名在桥下往回支援A区的CT，但是，这名T此时出现了不应该有的失误，他向那名CT打了好几枪，没能打死这名CT。而且他在安放C4时也出现了失误，本来想将C4安放在大道的绿箱子上，以便退到A区大道的坑里去防守，但却没能控制好，C4没有掉在绿箱子上面，而是掉在了高台上（**如图3**）。最后CT顺利地拆除了C4，取得手枪局的胜利。在输掉手枪局后，T在第2和第3局因为没有钱购买武器，因此采用了经济型的打法，用手枪连续Rush了2局B区，虽然都被CT消灭掉，但是，也打死几名手持M4A1的CT，从一定程度上打击了CT的经济。在第4局，T统一购买了武器，2名T进攻A区小道，但CT方面负责防守中门的CT，使用AWP发现了T的动向，并且打死1名意图进攻A区小道的T。T发现防守中门的CT使用的是AWP之后，马上改变战术，2名队员在闪光雷的掩护下进攻中门，果然，打死了那名手持AWP的CT，但是，CT防守中门的是2名队员，1名CT手持AK-47在桥下帮助队友防守，当队友死掉后，马上补位，打死了2名前来进攻的T（**如图4**），剩下的2名T选择了进攻A区，最后也以失败告终。

输掉关键局的T在第5局没有钱购买武器，选择了Rush中门，最后被CT全部歼灭。在第6局，T统一购买了武器，T在本局采用了3-2进攻A区的战术，2名队员进攻A区大道，3名队员进攻A区小道的战术。3名负责进攻A区小道的队员，成功地吸引了CT防守A区队员的注意力，最后，T成功地占领了A区，安放好C4，取得了本局的胜利。在第7局，T采用了3-2进攻B区的战术，3名队员从B区通道进攻B区，2名队员从中门进攻（**如图5**），负责防守B区的CT选择了个非常好的位置进行防守，打出了3个漂亮的爆头，防守住了进攻B区的T。进攻中门的T也被随后赶来支援的CT打死，CT取得了胜利，此时的比分是6:1。

在第8局中，T没有钱来购买武器，因此选择了用手枪Rush A区小道的战术（**如图6**），匪徒专用手枪是无法与M4A1抗衡的，T输掉了这局。第9局开始，T购买了武器，采用了进攻A区的战术（**如图7**），但T的意图很快被防守A区的CT识破，CT马上变换阵型，重兵把守A区。T此时已被打昏了头脑，发现CT防守A区人很多之后，没有及时地改变主攻方向，而是继续进攻A区，结果输掉了本局。接下来的一局，T已没有钱来购买武器，于是，象征性地进攻了一下B区，就输掉了本场比赛。



回头总结一下，上半场NERVE战队虽然领先，但经常作出无谓的牺牲。而到下半场NERVE战队这种心理上的不成熟再次表现出来，因为几个失误而难以抵挡心理上的巨大压力，不但战术凌乱没有一个进攻的重点，队员在枪法上也显得有失水准，甚至连武器的配备都难以平衡，队员有钱就买枪，不再管队友是否可购买武器。而M19战队老谋深算，整场比赛稳扎稳打，上半场虽然只取得4局胜利，但都是靠其稳健的战术和成熟的心理素质所赢得，到了下半场，在开始的几局顺利地阻挡NERVE战队疯狂进攻之后，抓住对手心理上的劣势，丝毫不给对方一点机会，最后完全击垮对手，取得最后的胜利。从双方的表现不难看出，M19战队获得胜利的关键就是其在心理素质上的成熟，拥有冷静的心态，临危不乱，保持良好的竞技状态，终于将世界冠军的桂冠收入囊中。



仙剑奇侠传

■北京 鸦嘴兽

……唉，算来竟已是七年过去了么？为甚么我……我对你的思念却没有丝毫的改变？

序

蜀地之西，有十万大山，终年积雪，人踪难寻。千百年来，武林之中故老相传，蜀山之中多奇人异士，各凭天赋禀质，加之机缘巧合，练就绝世神功。其中更有仙剑一门，竟然习成传说中的御剑飞行之术，掌门人史称独孤剑圣，剑术之高妙，举世无双。昔日于华山绝顶，心随意转，物我两忘，未发一招，便令三山五岳，莫不叹服，号之以仙，以为天下第一。

天下学武之众，日思夜想，便是盼望何日能遇福缘，得列蜀山剑侠之门墙，一窥堂奥。更有无数热血少年，舍家弃业，携剑西来，期冀学成惊人艺业，成就一番功绩，不负此生，终于能够青史留名。然其人多为世外高人，行止不定，行侠于世便似惊鸿一瞥，不着痕迹。而以蜀山之大，不知其方圆几千里也，千峰万壑，终日云雾缭绕，至此杳然而失仙踪，若非得缘，便历经数年亦无法得其门而入，其艰其险，常使众人临渊慨叹，废然而退。

凡此种种传说，徒使世人在终日劳作之余，不免神游物外，追思仙人缥缈之姿，心向而神往之……

又，自古相传，于鸿蒙之初，半蛇女神女娲创造人类，每当妖魔肆虐，莫不挺身拯救万民。初，人不敬天，天帝遂遣诸凶星、恶神下凡滋扰四方，又令共工发天河之水淹灭神州。四方诸神纷纷避走天界，唯女娲独留人间，力阻诸神魔为害人间。女娲身披红衣，手持蛇杖奔走四方，杀共工止洪水，斩玄龟补天柱，降青龙伏白虎，逐凶星除恶神，终而四方平复。天帝恼怒，愤而断建木之丘，绝通天之梯。从此，女娲及诸凶星再也无法回到天界。千百年后，中原的百姓未再遭受神魔们的迫害，人们已经淡忘了女娲的存在。但是，这位半蛇女神的传说，仍然在南方的苗族之中流传着。有碑文为证：

蛇纹之姬，圣灵之身。
西疆斩风魔，东海杀雷神。
北荒伏火怪，南山擒土妖。
终以平水患，而大地重生。

女娲娘娘将五位作乱神魔的骨骸炼化成五颗灵珠，传给后世，要她们世世代代用以守护千千万万苗族子民。可是传到巫后娘娘那一代时，由于巫王宠信心怀不轨的拜月教主，致使五颗灵珠遗落各地。届时拜月教主私自揭开封印，豢养传说中的神魔兽，妄图一统苗人部族，进而争霸天下，由此引发了一段令世人荡气回肠的故事。

一

农历八月十八，正是中秋时节。

秋日的江南，天光宁静。和煦的微风轻轻拂过星罗棋布的湖泊湾汊，引得已有些败落的无边莲叶轻轻摆动。叶面互相擦动，发出沙沙声音，便似少女闲话。

浙江海宁府一线的沿海岸边却是人头攒动，热闹异常。原来这一日正是天下闻名的钱塘江大潮的观潮日，从早上天还没亮开始，人们便从四面八方扶老携幼赶向海边，只为一睹“天下第一潮”的壮观。不一会儿，人群忽然骚动起来，只见远处水面遥遥现出一条白线，由远而近。这潮水来得好快，便似万马奔腾一般，片刻之间便已来到了人们面前。霎那间，只见壁立的潮头便如同一堵巨大的水墙，呼啸席卷而至，拍击在岸边，发出雷鸣般的吼声，盖过了人们的惊呼喝彩之声，震耳欲聋。正所谓“滔天浊浪排空来，翻江倒海山为摧。”

头道潮水还未退去，第二道潮水便又紧跟着推进过来，就在此时，只见岸边人群一阵大乱，原来观潮的人实在太多，潮水扑击过来的时候人群一阵挤拥，竟有两人立足不稳，失足向脚下的水面直跌下去，眼看便要丧命在这大潮之下！

正在人们目瞪口呆之时，忽见人群中拔起一道白影，迅捷无比地向崖下扑过去，就在第二道潮头将到未到的时候，那两个人的身子忽然直飞上来，如同腾云驾雾一般高高飞过人群的头顶，轻轻落在远处的空地上。与此同时，轰隆的一声巨响，潮水已经劈头盖脸迎面扑到，人们均是心头一紧，暗叫“完了！”眼看那白衣人虽然救出二人，但自己却不免被这威猛无俦的巨浪卷走，仍是难逃一死。然而只听“嗤”的一声轻响，一道白光破水而出，只见那白衣人人剑合一，以森然剑气逼开水势，急速飞升而上，就在人们错愕之间，一声清啸，他的身影早已隐没于小山之后不见了。

观潮的人群沉寂片刻，爆出一声惊雷也似的喝彩声，竟然盖过了潮水的喧嚣。

“啊！这位大侠是何方人氏，身手怎地如此了得？”

“怎么，你还没看出来吗？他便是左近余杭县的李逍遥李大侠，救人的那一式‘飞龙探云手’的功力实在是超过了他父亲‘南盗侠’李三思，而最后破水而出的‘御剑式’却是得自蜀山仙剑派独孤剑圣的真传，端的是非同小可。”

“哦，原来是当世第一高手‘剑仙’李逍遥，难怪有如此身手。只是据说他七年前远赴苗疆，斩杀拜月教主，平定黑白二苗族的内乱，归来之后性情大改，七年来一直闭门不出。不意今日也来观潮，那却是为何？”

“这……这个，我也不大清楚。不过李大侠19岁上屡逢奇缘，一人而兼具‘南盗侠’和蜀山仙剑派两大武功，终于成为当世第一高手。但苗疆之行，却也连失林月如和赵灵儿两位爱侣，阿奴也留在苗疆掌管五颗灵珠，永镇苗疆太平。唉，他从小便梦想着像他爹娘一样练成绝世武功，成为纵横四海、称霸江湖的一代大侠。而今虽然神功已成，却仍然无法留住心爱的人，实在是难说快乐呢。”

"嗯，大侠也有大侠的烦恼啊。不过这一切安排虽说都是冥冥中的定数，但似乎都与姚壮宪那奸贼有关……"

"嘘！那人虽远在京城，但耳目众多……时候不早，咱们也该走了。"

"……"

二

余杭城外，千叶禅寺。

已是夜深人静之时，虽已过了中秋节，但一轮圆月仍然高挂天宇，清辉洒下，山道上松影斑驳。

李逍遥负手走在通往千叶禅寺的小路之上，七年过去，他早已不是那个精灵跳脱的稚气少年，然而白衫胜雪，脸上神色漠然，似乎神驰远处，透出说不尽的孤寂落寞。

"李居士深夜来访，老衲未克远迎，恕罪恕罪。"千叶禅寺的山门之下，一位老僧双掌合十言道。

"哦，千叶禅师，我总是不请自来，扰了您的清修，实在是不好意思。"李逍遥抢上几步，抱拳施礼。二人携手步入禅院，对月而坐，旁边早有僮儿献上茶来。

月色清清，茶香袅袅。月是故乡明月，茶是龙井香茶。

二人相对默然，唯闻山风轻拂，流水淙淙。

"大师，七年来我总是难解相思之苦，便是做尽天下善事，也无法稍减我的烦恼，这般心结，却又如何了结呢？"过了许久，李逍遥轻轻问道。

"老衲闻听居士日间又相救两人性命，有此慈悲之心，实乃世人之幸啊。"

"唉！我日间思绪烦乱，情难自堪，本想观海潮磅礴之势以解心中忧愁，却不想那潮水往来冲突，正应我的心潮。忽觉月如为我而去，灵儿舍生取义，从此人神两隔，实在了无生趣，若非小女忆如尚自年幼，便想就此随潮水而去，追随她们的身影，也胜过在此人世之间受苦。"

"居士总还是难以勘破情关，灵儿舍生，换来一族之幸，月如高义，只为居士平安，若居士就此而去，岂不有负她们的款款深情？"

闻听此言，李逍遥心中一凛。

"更何况居士身负绝世神功，便该知道'为国为民，侠之大者'，该当以解救天下苍生之苦为己任，先天下之忧而忧，后天下之乐而乐，岂可溺于儿女情怀而不能自拔？这般境界，比之灵儿实在是大有不如啊。"

李逍遥浑身一震，低声说道："大师所言极是，逍遥知错了。"

千叶禅师遥望天边月色，隔了半晌才又说道："我知你尘缘未断，这几句话未必便能解你心头之结。七年了，也是时候了，老衲这便准备动身前往京城，点化那姚壮宪姚居士。只盼李施主能广结善缘，多为苍生造福，未始便没有大家重聚的那一天……"

当是时，月挂中天，禅院鼓响，惊起一片山鸟啾啾。

三

虽然时光已经过了七年，但余杭县城的码头还是那番老样子。

张四正在拾掇自己的破旧渔船，忽听一个熟悉的声音："张四哥，可否送我一程？"

张四抬头一看，果然便是李逍遥，便道："公子爷，又要去仙灵岛么，七年了，每年此时都是风雨无阻。走罢……上船！"

李逍遥再次踏上这片曾经是他侠客之路起始点的小岛，不知怎地，心中一酸，便要落下泪来，心中暗想："唉，算来竟已是七年过去了么？为甚么我……我对你的思念却没有丝毫的改变？"他吩咐张四不必在此等候，自行返回余杭，自己便向着水月宫的方向信步走来。

岛上那些精灵土怪看到李逍遥，便都簇拥过来挤挤挨挨，似乎在问："为甚么你每年来都是孤身一人？我们的女主人怎么从不来看看我们？是不是早就把我们都忘了？"

一路上他走过灵池，空气中似乎还回荡着"你……你把我的衣服放着走到五丈……不！十丈外等我穿好衣服才可以回来，不许回头看喔！"的清脆话语。

李逍遥来到那片葬着灵月宫主和灵儿姥姥的墓地，扫了又扫，最后在一座新坟前坐了下来，坟前的墓碑上刻着：爱妻灵儿之墓。他口中喃喃低语，不知在说些什么，良久良久方才起身。

他走进水月宫，便见各处全是昔日模样，灵儿姥姥变身吓晕他的那一幕宛如便在昨日。他走进灵儿的卧房，慢慢躺入木床，口中轻轻唱道：

繁星点点，
跨越银河能否与你相见？
不怕遥远，
只盼此刻飞奔到你身边。
往事如烟，魂萦梦牵，
增添我心中思念；
纵然追寻万年，今生的情缘不变！

便又痴了……

他想起自己所说："你放心，我李逍遥可以对天发誓，从今以后决不会让你一个人孤苦伶仃！"

他想起巫后娘娘所说："年轻人……虽然我还不知道你的姓名，但是……希望你能答应我……日后……如果你遇到我的女儿，请你能代我好好照顾她……"

他想起巫后娘娘对灵儿所说的："……希望你能继承为娘最后的心愿，用爱来化解两族之间的仇恨。这是你做得到、也应该做的。"

他还想起灵月宫主所说的："如果这是场梦，当做梦的人在梦中满足他心底的愿望时自然而然就会回到现实中了。"

不知不觉间，李逍遥早已泪流满面。

后记

在《仙剑奇侠传二》即将上市的时候，写下这些文字，作为对那已经渐渐远去的"仙剑"年代的一种怀念。

有很多人都担心"仙剑二"的命运，害怕它不能达到"仙剑"的水平。就我个人而言，能够被一款游戏所感动，就已经足够了，我不会再去奢求同样的感动能够再现。其实无论"仙剑二"做成什么样子，都不会影响"仙剑"在中国电脑游戏史上的地位。而对于像我这样的老玩家来说，早已失去了当年的那份心境，对于新生代的玩家，更不必纠缠于一、二代之比较，全心全意地投入到新的游戏历程中不是更好的选择吗？

NBA Live 2003之灌篮高手

■游侠创作室 幻文

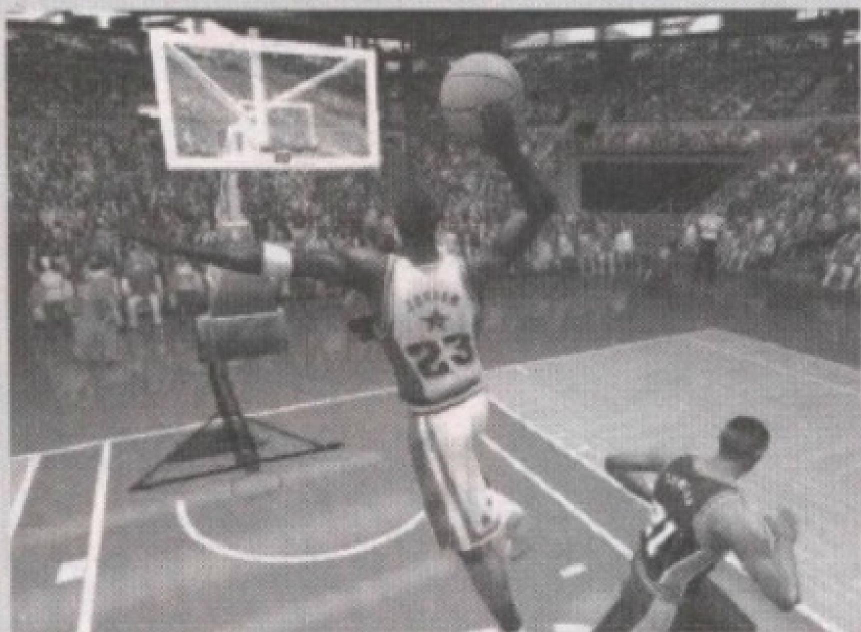
灌篮是一种力与美融为一体的技巧，它不仅极具观赏性，而且还是简单有效的得分手段。在NBA LIVE 2003中，灌篮的种类较之前作增加不少，其中的精妙之处自然不言而喻。

当乔丹以其惊人的跳跃被誉为飞人后，最远的起跳位就成了球迷广为关注的焦点。在本作中，上世纪90年代明星队的乔丹依然无愧于飞人称号，他可在众人盯防中轻松跃起大力灌篮，并且还保持着从罚球线后弧顶起跳的最远记录。这令其他扣篮王都望尘莫及，卡特、布莱恩特等人最远也只能从罚球线起跳。但并不是每个人都有如此了得的弹跳力，好在分辨球场上哪些属于灌篮高手并不困难，当持球队员的名字旁附加一个“长翅膀的鞋”图案则说明他的扣篮能力高人一筹。

在与高难度电脑（All-star以上级别）或经验丰富的玩家交手时，很多人都不能得心应手地扣篮，人物属性和对手能力属于客观因素，与灌篮相对应的属性是DUNK，数值低于60的球员就基本与扣篮无缘，如斯托克顿。奇才队的乔丹明显衰老，他的数值和基德相同只有区区55，那震撼世人的腾空早已属于过去。另外扣篮与身高无关，即使是姚明也无法和同队的弗朗西斯相比。对手的能力是一项辅助设定，它会造成扣篮失误或脱手。

当客观因素满足扣篮要求时，还需要掌握正确的时机与位置。首先在跑动中起跳位最好保持在罚球线内弧周围，其次注意球员的前方是一个判定点，只有在空出一个身位以上时才能灌篮，而且本作完全凭借时机来判断扣篮成功与否，完全没有2001中的强制按键。因此对方的贴身防守就成了灌篮的最大障碍，要依靠多跑动或旋转运球来拉开距离，还有一个不同以往的地方就是当球员在篮下和篮板后面时也有机会灌篮得分。另外，球员的体力和比分的输赢是两项影响灌篮的潜在因素，前者不用多说，而后者则是本作在人工智能上最大一处缺陷，当一方领先对手很多时，其扣篮失误率就会扶摇直上，无论球员体力和能力多高，连续扣飞四五个的情况都时有发生，所以要善用多种得分手段来过渡。

在多人配合或快攻时，空中接力是一项高级灌篮技巧（前后分别按Alley-OOP和Shoot），使用时不能过于刻意，只有当满足传球方具备一定助攻能力、接球方在篮下无人防守两个条件时才会成功，但也要注意距离不能太远。实战中牢记以上要领后，只需假以时日即可熟练掌握灌篮精髓。



小编寄语

可能大家都已经注意到了，新年第一期的“有字天书”栏目下多了一个叫做“乾坤一技”的子栏目，这是一个专门讲述游戏心得技巧的栏目，欢迎各位玩家把自己在游戏中的某一个体会记录下来并积极投稿，千万不要藏私啊！记住一句话：字不在多，有用则行！

机甲战士4——雇佣兵（MechWarrior 4：Mercenaries）转圈灭敌法

■游侠创作室 吉祥天

《机甲战士4》最激动人心的就是驾驶大型机器人战斗的那种感受，而想要顺利地消灭敌方机甲关键是技巧。在游戏中经常出现近距离的缠斗，如果你傻傻地想要在原地攻击敌方，那他们基本上都会采取一种此游戏特有的攻击方式——对你作圆形转圈式的快速跑动，并且上半身的武器都可对着你而下半身能继续保持跑动的状态。这样的话你就是一个活靶子了，他能以很高的命中率打中静止中的你，而你却很难瞄准高速移动中的他。好在同样我们也可以其人之道还治其人之身。小键盘上的数字键“7”、“9”控制机甲的上半身左右转动但下半身可继续保持前进的方向不变，“4”、“6”控制机甲的整体转向；大键盘上的数字键0到9，对应0～100%的机甲速度。这都要牢牢记住。一般来说在雷达上发现的敌方机甲都会从远处快速跑来，我们可先在原地不动狙击一下（自定义一下游戏的操作设定吧，攻击用鼠标，左键射击、右键打开/关闭放大镜），这样命中率会较高。等距离到了400米左右就可关闭狙击模式并跑动起来了。如果是向右跑动就按“6”转方向，同时按“7”使上半身左转，转到90度即可，这样人向右跑而脸还是一直朝着敌人的，方便攻击。等到敌人将要从右跑出左面的视野时，就要按“6”右转，使敌人保持在我们的视线内（这时用“V”键从第1人称切换成第3人称方式能增大视野）。

机甲的灵活度是最主要的性能，速度高的机甲可是有着绝对的优势。如果敌人在原地转圈回击的话，那根本跟不上我们的速度，机甲吨位越高转向能力越差，90吨以上的突击型机甲经常被一些30吨左右的转型机甲转得团团转，完全跟不上节奏，看不到人影。但最好不要和敌人向同一方向跑，不然双方相对的移动就成了两人都静止不动的对轰了。关键是绕到敌人的后面，让他打不到你或瞄不准你，激光、炮弹和导弹都擦身而过。而在攻击方面，射击敌人的双腿不仅可降低他的移动速度，还极有可能回收此机甲。先贴上前去（不要和他撞车）打以提高命中率，等他断了一条腿、红了另一条就要跑远点再打，不然他爆炸时的威力可是吃不消。

《轩辕剑肆》封印之蛋收集大全

■云南 善良的大灰狼

游戏中后期，当夫人与神秘小孩柒失踪之后，回到多毛国高级客巢，从师姐处可拿到1个“DOMO竹筒”，之后在天书中就会出现DOMO乐园，在其姜饼人处，与他对话可知道命运，而且还知道游戏中的封印之蛋有38个，可用来交换8个怪物，当然前提是必须曾见过怪物或触发了任务条件。以下就列出游戏中38个封印之蛋的隐藏地点：

1.潜元洞内
2.博浪沙后段
3.韩国古墓 第1层
4.韩国古墓 中央墓室
5.洛阳城跟商人花1000元买到
6.鲁班遗迹B1
7.鲁班遗迹B3
8.龙穴前段
9.封神台
10.地裂迷宫记录点
11.地裂迷宫中段，有一处向上爬楼梯后下来有个斜坡，在斜坡前的岩壁
12.云中界的幻影迷宫1层
13.云中界的幻影迷宫2层
14.凤凰洞内
15.多毛国内部（在树底放机关鸢的地方，运输鸟旁的斜坡底下被屏幕挡住）
16.海底隧道的后段
17.水鱼国，鱼眼王宫王座后
18.水鱼国，古长老爱情测验选最后一个答案
19.下邳城以5000钱购买
20.机关山1层
21.机关山2层
22.镐京遗迹1层
23.镐京遗迹2层
24.秦朝太庙外
25.秦朝太庙内（在地图上的“凹”型区域内寻找，从凹型左上边走到底可找到10份金属，在10份金属的右下方你就可找到1颗隐藏的封印之蛋
26.骆园（在水镜的右方竹篱有1颗）
27.黑茧入口处
28.黑茧中层
29.云之塔1层
30.云之塔2层
31.云之塔3层
32.紫云塔中
33.壶中世界迷宫
34.拿完轩辕剑后，在紫云塔内又找到1个
35.泗水地底洞穴
36.泗水大殿门口
37.DOMO乐园隐藏任务中，找小狐狸拿
38.玄冥宫记录点

取得38个封印之蛋后，在完成玄冥宫任务后，去云中界的凤凰洞，在那里可用封印之蛋换对应的怪物：

封印之蛋数量	交换怪物名称	交换条件
1	红巨黏怪	打过
2	鬼王	开始就有
3	肥肥	云之塔跟小壶仙说过话之后
4	九尾天狐	打过
5	阿修罗	打过
6	封剑魔灵	打过
7	盘古	打过
8	蚩尤	打过



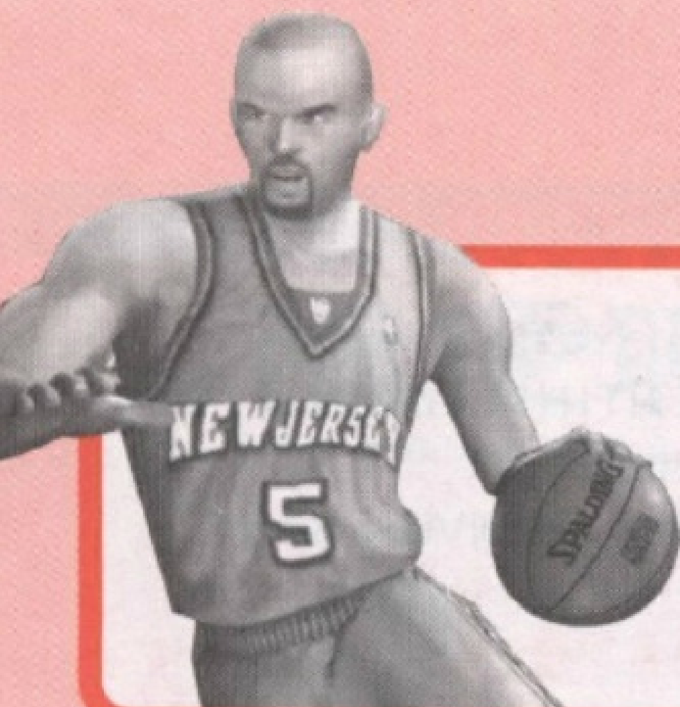


《天使帝国 Ⅲ》练级心得谈

■云南 善良的大灰狼

《天使帝国Ⅲ》中，前期游戏关卡过关目标大部分都是全灭敌人，而中后期游戏关卡过关目标则是打倒敌方主将，因此一不小心很容易直接将敌方主将打死，导致白白损失很多经验值。同时由于敌方主将拥有极高的战斗力，对我方生命安全构成严重威胁，如果不将其制服，又很容易导致关卡失败，所以我们可在先期关卡中将队伍里的祭司转职为占星师，然后学到催眠技。如此一来，就可先将敌方主将催眠，待清光其它小兵再来一口气解决它。

很多玩家都抱怨游戏后期关卡难度太高，其实这都是因为游戏前期玩家没有把握住练级技巧的关系。游戏开始后，无论角色是什么职业，全部转到法师系，学会治疗术之后，再转为占星师，学会催眠术之后，再根据各自喜欢发展不同的职业，如此一来，每一位角色都可以用治疗术和催眠术，想象一下整个战场上全部是不会还手的敌人吧。这里特别需要指出的是，游戏里存在一个不太合理的设定，法师系的角色放治疗魔法，无论是否帮人补到血都会加经验，连上敌方阵营中也有会补血的法师，大家想不要太多的经验值都不行。当然这样进行游戏的话，虽然胜利无忧，但整个游戏却不免无聊，仅供大家参考使用。



《荣誉勋章之先头部队》（MEDAL OF HONOR:SPEARHEAD）繁体中文汉化包，《神话时代》（AGE OF MYTHOLOGY）简体中文汉化包，其他一些包含免光盘功能的中文游戏升级档也值得推荐，当然由于兼容性的关系，假如遇到补丁在XP等系统下不能运行时，请使用Win98操作系统来运行游戏。另外，近日有部分版本的金山毒霸报告补丁带毒，用多种杀毒软件检测后发现这是误报，所以请大家放心使用！

游侠补丁网：三枫

《神话时代》简体中文汉化包二款（游侠网2years、宽宽网制作）

非常完美的汉化，二者都很值得推荐，当然分别安装作个比较也完全可以。从游戏来说，《神话时代》拥有超强游戏剧情背景，很完善的游戏引擎，包括出色的画面和详尽的游戏设定。对于一些英文水平有限的玩家来说，汉化后的游戏可让你充分体会游戏的内涵，在这方面，微软还是值得让人佩服的。

简体中文汉化

http://patch2.ali213.net/newpatch13/Paom.zip

《神话时代》宽宽汉化包v1.01（游侠网专用版）

http://patch2.ali213.net/newpatch13/AomKKcn101.exe

使用方法：解压后直接执行安装程序。

补丁效果：完美汉化英文版神话时代。

《荣誉勋章——先头部队》繁体中文汉化包（游侠网小旅鼠制作）

作为《荣誉勋章》的资料片，新增加全新的任务，从诺曼底登陆开始，虽然从游戏画面和引擎来说改变并不大，但游戏中敌人的AI，我方队员的AI都有所改进，并且在剧情安排上结合了美国经典电视《战火兄弟连》中发生的故事，身临其境感受到二战的硝烟和火药味。

http://patch2.ali213.net/newpatch13/Spearheadch.exe

使用方法：直接执行安装程序式。

补丁效果：完美汉化英文版荣誉勋章之先头部队。

《天龙八部》1130升级档及光盘补丁

作为最新的中文大作，此次重新制作的《天龙八部》，采用类似《金庸群侠传》的游戏模式，主角并非原著中的人物，而是一个虚构的角色，你能控制的也只有他一人，加入队伍的其他人物都将由电脑控制。虽然游戏模式很吸引人，但画面和操作依然不尽人意。

http://patch2.ali213.net/newpatch13/911130simp.zip

使用方法：复制Update目录里的文件到游戏目录。

补丁效果：直接升级到最新的1130升级档并附带免光盘功能。

《007——夜火》（James Bond 007:NightFire）无限弹药修改器

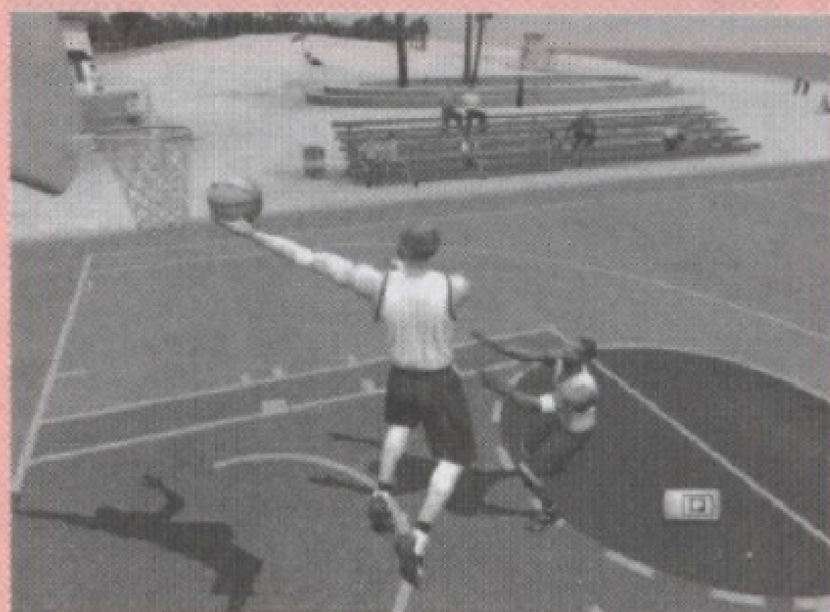
以电影《007系列之黄金眼》的故事情节作为游戏主线。不过在邦德的冒险旅途中，除了电影原有的场景，游戏还加入许多前所未有的东西。作为第一人称的动作射击类游戏，游戏的图像引擎借鉴了id公司和Valve公司的丰富经验，以此来保证游戏中高质量的画面。

http://patch2.ali213.net/newpatch13/007TRN1.zip

使用方法：先进入游戏，然后开启修改器，游戏中按“K”键即可激活无限弹药。

补丁效果：游戏时可修改为弹药无限。





《YES封神榜》v1.15升级档及光盘补丁

国产的一款3D格斗游戏，画面风格有点和FFX相似，但水准还是相差了一段距离，游戏的战斗等引擎制作还算可以，操作上有一点点难度。当然，战斗时的光影效果给人的感觉还是不错的。该作主要是以多人连线游戏为主，单机的关卡可让你多锻炼一下。

http://patch2.ali213.net/newpatch13/yesgod.zip

使用方法：复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘且升级至1.15版游戏。

《轩辕剑肆》v1.04a升级档及光盘补丁

新增加任务：DOMO小组扩充剧情与迷宫，找蔡魔王交谈即发生；水鱼国，柏学，多纹的猜迷游戏；下邳，雨娘任务；骆园的老茑可帮忙作出变形之机关；动画欣赏新增《轩辕剑网络版》的三人组版本广告；多毛国招待鸟，当玩家乘坐10次后，给招待鸟糖葫芦后，可进入传说中的藏宝库；DOMO小组的吴东西新增任务；完成捉迷藏任务后，跟古德说话3次，降低减丢的速度；在玄冥宫与两个魔王一起出现的战斗结束后，增加与纹锦的战斗。

http://patch2.ali213.net/newpatch13/swd4104a.zip

使用方法：复制Update目录下所有文件到游戏目录。

补丁效果：升级至1.04a版并带有免光盘功能。

修改DOMO特殊任务迷宫中，还可从天书进入DOMO小组的问题；修改DOMO特殊任务迷宫中，还可飞出去的问题；修改墓主长寿君的法术“万贯家财驱穷民”打自己的问题；修改打完云彩之塔后，去找白典报平安不理的问题；修改到咸阳城，没有启动力士带主角去找沧海君的问题；修改部分剧情没有启动的问题；修改部分兼容性问题。

本期秘技由新浪网游戏世界提供 Http://games.sina.com.cn

《模拟人生》建立无姓家庭方法

大家是否为《模拟人生》中的姓氏感到不耐烦呢？让一个人搬到你家去，却还要改成你的姓，在建立家庭时，总为不同姓的人感到苦恼。用下面的方法可以解决：

先输入任意字母或数字为姓，然后建第一个人，把他的全名（包括他的姓）作为他的名字，其余按你想要的设，单击完成；再建第二个人，把他的名字随便输一个，其余按你想要的设，单击完成；把随便输的姓氏删去，会看到完成键变灰不能按了。别急，单击第二个人，按右边从上向下数的第3个编辑按钮，把他的全名作为他的名字输好，按完成，你看到了什么？虽然你的姓氏没输，但完成键仍然是白色可以按的！赶快按完成吧！

附加：当然，如果你只想要一个人，只需把建第一个人的过程去掉就可以了！

《四海兄弟》(Mafia)最新秘技

在游戏中同时按下Shift和~键，输入以下密码即可：

BADGANGSTERS：无敌模式
DEADGUNS：获得枪支及弹药

另外在游戏中，去赌场设定一个赌局，赌金为负数，故意输掉赌局便可得到许多金钱！

此外，在游戏破关之后可以进行Extreme模式，你可以得到隐藏车型，而且没有警察哦！

《殖民计划2》秘技

在游戏按下回车键会出现一个光标，然后输入以下密码即可：

ten thousand：增加金钱
material：增加矿产
more people：增加人口
showmap：地图全开

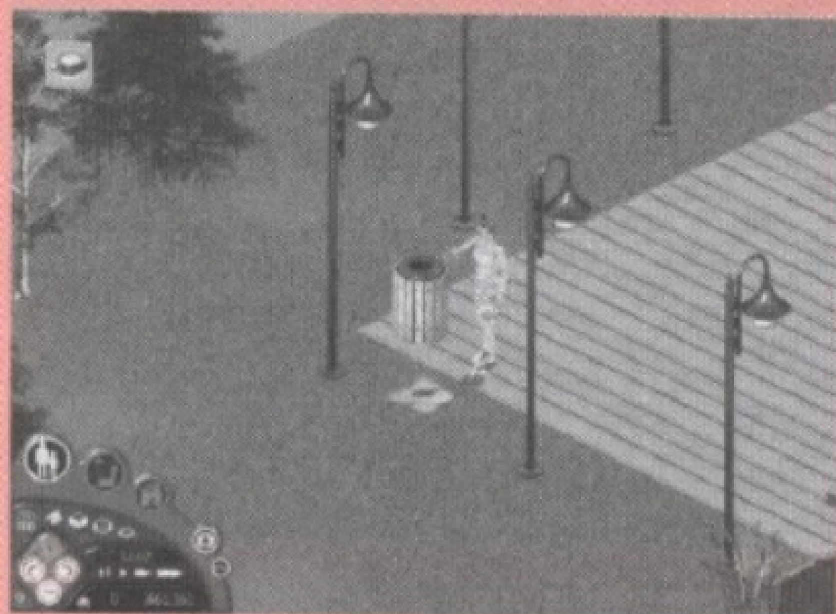
《流星蝴蝶剑.net》单机版无敌修改法

首先进入游戏的根目录下，找到Level文件夹，用记事本打开NPCXX_XX格式的文件，这是NPC的HP设定文件，例如Int HP是NPC的血值。而Sn01_是第一关，寻找孟星魂的各项设定，只要把其中的Int PlayerHP修改成50000，（1000=100），在游戏里就有5000血！

《老虎伍兹2003》秘技

在游戏中打开选项菜单，选择“Cheat Codes”，输入以下密码即可（如果正确会听到老虎伍兹说声“Oh Yeah!”）：

ALLTW3：请到所有14位球员
COURSES：打开所有课程
SUNDAY：请到超强老虎伍兹
XON：请到Brad Faxon
IAM#1：请到Cedric "Ace" Andrews
BANDPANTS：请到Charles Howell
IIIGODFATHER：请到Dominic "The Don" Donatello
MCRUFF：请到Hamish
THESWING：请到Jim Furyk
SUPERSTAR：请到Josey "Superstar" Scott
JUSTINTIME：请到Justin Leonard
COWGIRL：请到Kellie Newman
CALCULATE：请到Mark Calavecchia
TB Mark：请到Omeara
YOYOYO：请到Melvin "Yosh" Tanigawa
NOTABLY：请到Notah Begay
IIISOLITARY1：请到Solita Lopez
SS：请到Steve Stricker
SINK：请到Stewart Cink
ORANGES：请到Stuart Appleby
2TON：请到Takeharu "Tsunami" Moto
TYNO：请到Ty Tryon
VALENTINE：请到Val "Sunshine" Summers
VJSING：请到Vijay Singh





《雷曼2——胜利大逃亡》秘技

在游戏中按下Esc键开启菜单，然后输入以下密码即可：

gothere：直接过关
glowfist：增加火系力量
gimmelife：增加5次生命
gimmelumz：增加5个Lumz
globoxrules：得到所有能量

《模拟人生——宠物时代》秘技

在游戏中同时按下Ctrl、Shift和C键，开启屏幕左上方的提示框，然后输入以下密码即可（注意：输入惊叹号可重复上一次秘技，在密码间插入分号可一次施展多次秘技）：

rosebud：获得1000个Simoleons
hist_add：增加新的家族史
auto_level：建筑器具自动发展到所需等级
import（FAM file）：自动载入指定的FAM档案
house（house number）：自动载入指定的房子
prepare_lot：检查并修正物件需求量
water_tool：创造壕沟或溪流
edit_char：创建单人角色模式
dump_happy：复制选定人物的计分影响到档案中
dump_mc：复制选定人物的起始贡献到档案中
debug_social：将社会影响信息启动Debug旗标至目标对话框
move_objects on：移动任何物件
save：储存执行中的房子
autonomy（1~100）：设定自由思考等级
edit_grass（number）：设定土地改变价值
grow_grass（0~150）：设定土地增值
set_hour（1~24）：设定每天时间
bubble_tweak（z offset value）：设定“想”气泡的Z补偿
sim_peek：切换窥视信息
all_menus：切换显示无法互动之人物控制
reload_people：重新载入人物

随便聊聊吧

晶合后院地址：http://club.popsoft.com.cn

林晓：应大内总管紫雪儿要求，本期聊吧为晶合后院专聊区。大家来看看，晶合后院这些日子在折腾些什么……



晶合后院 阿轶

庆祝后院成立3周年兼个人总结

竹板这么一打啊，别的咱不夸，夸一夸咱们大众软件网——晶合后院。这晶合后院啊，实在是好啊，论坛、苛考、银行、邮局一应俱全~~。呵呵，刚才是本人自编的一段天津快书，说的就是大家所熟悉的晶合后院。那么有很多读者朋友会说了：那我要是不知道呢？别急，你接着往下看就是了。

首先，我代表大众软件网晶合后院的全体斑竹、版副值此晶合后院成立3周年之际，向晶合后院表示真诚的祝贺！（大家鼓掌~~！）

作为《大众软件》社区的晶合后院成立于1999年12月，记得那时的后院还很简陋（真的很简陋哦~~谁想看截图可以向我要）。大约1年后2.0版的后院问世了，版面也丰富了，而且增加了许多新功能，我在那时担任网络时代版的版主，群众的评价还是不错的。2001年12月25日0时，3.0版后院正式启动（据说那天有N多人等着新版后院的诞生而熬夜，感动），就是一直延续到现在的这个后院初始版本。本次后院升级对界面作了很大改善，增加了职业、彩票等新功能，而且增加了后院货币泡泡、版主权杖、可乐、汉堡等物品的图标显示，当然少不了后院传统项目“苛考”。这次我担任星速抢答版的版副。星速抢答是后院发帖第二大版（第一乃是当之无愧的“闲聊小吧”），每天读者朋友和后院居民的问题令我们应接不暇。时间飞逝，我考上了大学，学计算机网络管理专业，这也正是我的爱好……怎么跑题了，呵呵。在今年的暑假我担任了大众软件版的版副，已经干了5个月了，很多朋友竟误把我当成编辑部的编辑（呵呵，其实我也很想做编辑的，但要等到3年以后啊）。愿后院越来越好！

晶合后院2002年度最佳自恋奖评选

晶合后院一向是BT集聚地，而BT人士最基本的条件之一就是自恋。所以，最佳自恋奖候选人名单的推选引起了后院居民的争论……

漂流者：幸亏我不是自恋狂，不过我也不知道推荐谁好，因为我每天都要花10~12个小时在镜子面前度过，没有时间去了解其他人呀。真是不好意思了，我弃权算了……

SALL：世界是很无聊的。自从帅哥在这个世界上消失后，世界就更无聊了。这天，A国来了个陌生人，他走出机场便被成千上万的人包围了。男女老少的眼神中都流露出一种少有的幸福感，似乎在贪婪地欣赏某种奇珍异宝。BTTV的记者闻风而动，一位超性感美女记者推开众人，把手中的麦克风送到那位帅哥嘴边，“请问，你叫什么名字？为什么要来我的国家？”

“大家好”，帅哥很潇洒地和大家打了个飞吻，然后说道：“我叫sall”。

乔麦皮：问世间“帅”为何物？见到我你就明白了！

FRIEND方舟：自恋王当然是我啦！看签名就知道了嘛，我还有几百字没写呢！……才高八斗、学富五车、文武双全、雄才大略、谈吐不凡、运筹帷幄、远见卓识、出口成章、英姿焕发、奉公守法、艰苦奋斗、忠贞不渝、大公无私、叱咤风云、无孔不入、高瞻远瞩、忍辱负重、盖世无双、明察秋毫、英明果断、分身有术、孜孜不倦的尔等楷模、灌水之王的Friend方舟乃我也。

彩云飞：以自恋的BT标准来说，偶算不上自恋，至少算不上超级BT自恋。为什么呢？偶有比汤姆·克鲁斯更贼的双眼，比梅尔·吉普森更儒雅的鼻子，比罗杰·摩尔更帅气的嘴唇，比哈里森·福特更性感的皱纹虽然偶只有20几岁，比肖恩·康纳利更富有“磁性”的声音，还有那比施瓦辛格更BT强壮的肌肉……总之一句话：偶不敢照镜子。偶怕一照镜子之后，偶就没法再舍得把镜子从偶眼前拿开了；偶感觉偶整个一“少女杀手”……

看不惯：我之所以不露头，是因为我怕打击你们脆弱的自尊心。我一千零一次地说，唯我！

可乐瓶盖儿：这奖除了我没人敢抢！这种在家闷一天不出门，对着镜子看上3小时的功力不是你们一般人能修炼的。

★网际星陨★：我想像我这样正值年轻的高智商人士就不和大家一起抢这个位置了。说真的，如果我真的参加的话，这个活动就会失去原有的竞争意识。这实在没什么意思！你们谁也不想参加这种没有胜算的比赛吧？我想还是把机会让给大家好了，免得我一参加就拿了个第一什么的又来说我欺负人！

PUBLIC：林晓！（林晓：哇，你……怎么连这都知道了。）

RN：最佳自恋MM紫雪儿，最佳自恋DD——sall，原因大家都明白！

紫雪儿：雪儿哪有时间自恋呀……雪儿成天忙死啦……雪儿的皮肤就连白雪公主看了都会无地自容的。

投票进行中……

晶合后院 王小鱼

大软网络组不用彩信手机的理由

狂人：哦哈啊哈呜哈哈啊哈哈啊哈嗯哈（狂人这个样子，不但坐不成出租，也买不到彩信手机）。

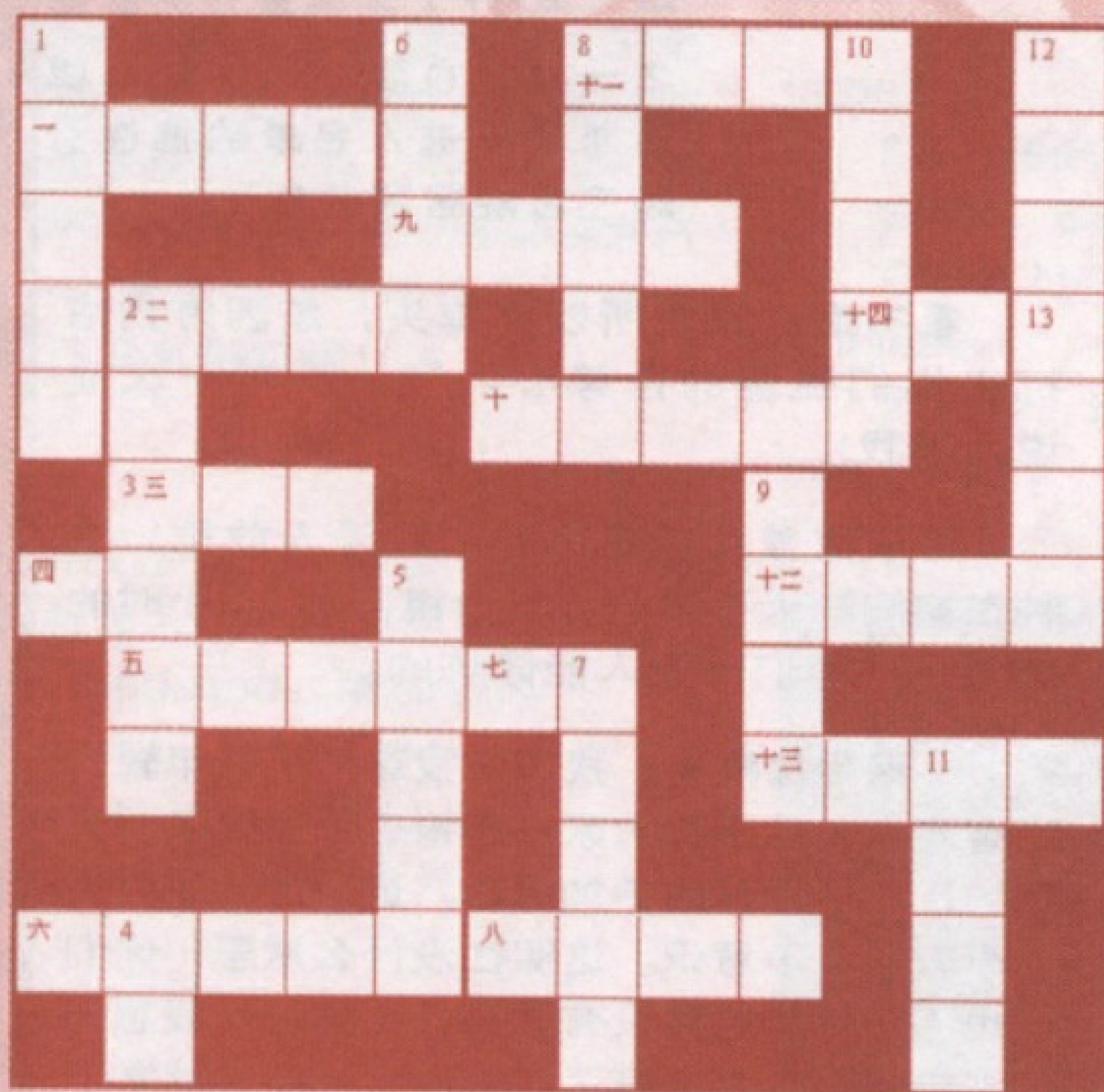
蓝桥：这个……同志们好！大家好！你好，我好，他也好，最好是咱后院好！那个，嗯，我为什么不用彩信手机呢，事情是这样的：这个彩信手机阿，是很好用的。为什么说很好用呢？因为它很贵。为什么它很贵呢？因为它非常的好用。为什么它非常的好用呢？因为它很贵……（两个小时后）所以大家明白它为什么贵，为什么好用了吧。可是呢，我不敢用啊。我为什么不敢用呢？因为我打CS时能把手枪当闪光弹扔出去，谁敢保证我不会把这么贵的彩信手机当坏鸡蛋扔出去啊！为什么我不敢保证我不会把这么贵的彩信手机当坏鸡蛋扔出去呢？因为我打CS时都能把手枪当闪光弹扔出去……（WALKER：晶合后院3周年特别大奖之唐僧奖授予蓝桥同志。）

KEN：我牙好，胃口就好，身体倍棒，吃嘛嘛香，所以嘛，这牙也长得快。这牙长得快了，它就很快会长得很长。长得长了呢，吃东西就不方便，而且还会吓倒后院的MM，会影响后院的形象，会让WALKER找到理由克扣我的POP。所以，我就只好每天勤奋地磨牙。这磨啊磨，他们送我的QQ存钱罐就没了，我的上一部手机就没了，我的床腿就没了，我的机箱就没了，我的鼠标就少了一半了……所以，我绝对不会买彩信手机的。（林晓：很少见的，KEN就说了这么多。）

BEN：人家都叫我"笨笨"，因为大家都觉得我"笨"。其实我一点也不"笨"，上个星期我都小学2年级毕业了，而且，我觉得我比其他的学生都学得扎实，因为这个2年级我读了30年，可他们才读了1年，你们说，谁学得扎实啊？所以，我一点都不笨，"笨"只是俗人对我的偏见。其实我很聪明的。我为什么不买彩信手机呢？因为我还没学会怎么使用。没学会使用的东西，买回来也只能是摆设，所以我就等学会使用了再买。你们说，我这样是"笨"吗？（阿飞：的确，BEN不能用"笨"来形容，得说"很笨"！）

紫雪儿：呜哇，人家想用啦。人家一个新新女孩，怎么会不想用酷酷的彩信手机啊！那彩信手机多好玩啊！人家很早就想要了，呜呜。可是都怪后院那个叫什么小鱼的BT，非要写什么大软网络组不用彩信手机的怪东西，害得人家都不能用啦，呜呜。人家真是冤枉啊，呜呜呜……（美丽人生：鱼？鱼在哪里？看我放忍者龟咬"它"。）

进行时 编辑部的填字游戏



林晓：别告诉我你没玩过填字游戏。来，看看我们编辑部的填字游戏你能完成多少。

竖行：

1.1997年最杰出的游戏之一，开创了ARPG类游戏的新时代。
2.现任《大众软件》杂志软件栏目编辑。
3.国产的美少女养成游戏，关于如何教养仙子的故事。
4.《大众软件》编辑部中年龄最小的工作人员，有以办公室为家的优良习惯。
5.一个游戏，主人公生活在南宋时期，有汉族和金血统，在沙漠中长大。
6.在游戏机上成长起来的一个著名的游戏系列，第一代产生于1987年。
7.国产3D RPG游戏，与魔法和水晶有关。
8.大众软件杂志社创办的一本以游戏为主的杂志。
9.连续4个月在《大众软件》TOPTEN排行榜上名列第一的游戏。
10. 国产游戏，关于三国时期一员猛将的故事。
11. BIOWARE最新开发的多人网络RPG游戏，遵循龙与地下城规则。
12. 2000年度最佳FPS游戏，反映惊心动魄的间谍生涯。
13. 一个著名的游戏系列，还有同名电影，讲述病毒给人类带来的恶梦般的经历。

横行：

一. 欧美风格第一人称动作类游戏，有矮人、亚马逊女战士、野蛮人和骑士4个种族。
二. 1999年发行的有徽章与魔兽系统的RSLG游戏，内容与魔圣战有关系。
三. 大众软件杂志社编辑，编辑部养的鱼中有一条以他的名字命名。
四. 来自韩国的Q版3D网络游戏，
五. 中文武侠RPG游戏，诞生7年以来玩家们一直盼望着其二代产品。
六. 网络游戏，以仿真战斗为主要内容，玩家必须组队才能参加。
七. 网络游戏，曾经一度受到私人服务器的严重影响。
八. 2001年《大众软件CD》的名字。
九. 饲养幻灵兽做宠物的游戏。
十. 日本光荣公司1993年推出的关于丰臣秀吉的励志游戏。
十一. 类似于"强手"的电脑游戏系列，以赚钱多少定胜负。
十二. 曾经获得过E3最佳动作冒险游戏大奖的游戏，讲述一种史前动物和人类的恐怖战斗。
十三. 战略游戏，魔法豪杰的群英会，1995年从《魔法门》系列游戏中脱颖而出，从此自成一派。
十四. 曾经做过大内总管，晶合后院最有名的PPMM。

（答案见下期）

三国群雄聚晶合

■晶合实验室 辰



眼看新年已到，这每月一次的榜评重任又落在了我的肩上。思前想后，还是集思广益的老办法好，只是晶合实验室的同仁一个个都忙得昏天黑地，没办法只能祭出我的看家法宝，大众晶合最新秘密武器——“超时空交流系统”。要说这个软件绝非一般编程所成，端的是汇集天地之精华、日月之灵气；上通五千年、下传八百载，连纵寰宇、横贯八方。一曰能传送信件：无论哪朝哪代何方文字，不管是古埃及的象形文字还是殷商的甲骨文无所不知、无所不晓；至于什么古文语法更是不在话下，一律自动编译。然后该系统会将书信直接以电磁波的形式在人们沉沉入睡时直接传入大脑，让人在梦中读到。一曰聚会聊天：无论哪朝哪代何方人士，均能在该系统中聚会聊天，利用月光集人心智、摄人容光，在每个人头脑中所呈现出的图像，与视频会议无二。事不宜迟，只见我双手在键盘上一阵狂击，第一封最普普通通但必将名垂青史的超时空邀请函诞生了！

收件时间：公元190年～公元280年

收件人：智力、武力、政治、魅力任意一项80以上者（该系统内置完整的资料库，可按要求自动筛选）

主题：大众晶合2003年宝物观摩、鉴定会

诸位豪杰在上，受小可一拜。

这是一个来自未来的邀请，本人仅代表晶合实验室诚挚邀请诸位豪杰观摩、鉴定2000年后的一种法宝。有此物在手，什么兵书战册、天书神卷均不在话下。明夜子时望诸君坐于庭院，仰望明月，口中默念“晶合”二字，自有一番奇遇。

再拜！

第二天子时，我准时启动了“超时空交流系统”。点击菜单中“超时空会议”选项，选择“预定会议1”，于是跳出一个“确认”窗口。“参会人员时间：公元190年～公元280年，参会人员：智力、武力、政治、魅力任意一项80以上者”，再点“确定”，仅仅四五秒钟，数据传送完毕。再看参会名单：好家伙，几乎三国时期的名人全到了。曹操、刘备、孙权是一个不少，不仅有诸葛亮、周瑜、庞统、郭嘉等这样的智谋之士，连吕布、张飞、颜良、文丑等这样的一勇之夫都来了，最没想到的是南华老仙居然也出现了。这时我发现自己犯下了一个巨大的错误：在选项中我忘了选择“单向沟通”。还没等我说话，会议室里就乱成了一团。刘备冲着曹操叫“汉贼”，曹操还击刘备“大耳贼”；张飞骂吕布是“三姓家奴”……我大叫一声：“看法宝”，同时迅速点击了“单向沟通”。这下该安静了，没曾想关羽跳了出来，冲我吼道：“妖人！为何被俺诛杀的颜良、文丑被你又弄活了？”孙权也在一旁哭诉：“让我再看父兄一眼吧！”没办法，我只好巧舌如簧一一说服……（因篇幅所限此处节略3万字）

好容易安静了下来，我开始向这些古人介绍电脑和电脑游戏，真是对牛弹琴！“%$"@#~)(&&*"|–"<……”（因篇幅所限此处省去N万字）

眼看已是寅时将过，这些古人中的佼佼者才大致明白，至于吕布、张飞等还是一塌糊涂。看来时间有限也只能如此，于是我说道：“诸位豪杰，我想大家已经听我说了不少，不知对我刚才所介绍排行榜中的游戏有何高见，好让我一一记下，以启迪我们后世之人。”要说张飞真是快人快语：“什么《半条命——反恐精英》，几个人转来转去，在背后放暗器，这后世之人怎地如此无用又无耻，找个宽敞的地方放马过来，看看是我老张的丈八蛇矛厉害，还是你们什么‘狙’的厉害！”“三弟不要乱说，让后人耻笑。”惊！我选择了“单向沟通”，为何刘备也听到了。转念一想恍然大悟，他们兄弟三人餐同桌、寝同床，现在也必定在一起。

刘备正色道：“听你所言，后世之人酷爱《传奇》。然肆意屠杀、不分良莠，与董卓何异？仁义何在？”

赵云接道：“后世之人为我立传，实是感激惶恐，但我一生不好女色，以德行为先，可你们肆意篡改却是为何？”

诸葛亮轻声一笑：“‘英雄无敌’，好自夸口。几座小城，几个小妖打来打去，不知我羽扇一挥，曹军百万尽成齑粉么？”

关羽把青龙偃月刀一挥，丹凤眼一挑，“在‘暗黑破坏神’中能找到什么好兵刃！后世之人竟如此不堪。要好兵刃此刀拿去，留下时间多读读春秋大义！”



一看蜀汉这边风头不对，我忙说：“不知曹丞相有何高见？”“我看那‘轩辕剑’里介绍的机器，颇为精巧，制造之术可否介绍一二？”曹操说道。我心中暗想这老贼果然奸诈，忙答道：“此乃虚构幻想之物也。”老贼一脸惋惜和不信任的表情。

郭嘉若有所思，言道：“‘星际争霸’生生相克，后世之人战法颇有巧妙之处，我等或可习之。”

贾诩接道：“‘魔兽争霸’与之有异曲同工之妙，不可不观。”看来曹魏本次也是倾巢出动，聚在一起。

孙权这边也一直在窃窃私语，只听周瑜、鲁肃对孙权言道：“主公，‘大富翁’中种种聚财之法甚是妙哉，可为我东吴之用。”

正在此时，一语未发的南华老仙，便要离去，我赶忙问道：“老仙留步，何不赐一语与后人？”老仙道：“辰时将至，我欲归去；传之后辈，独观仙剑。”言毕，飘然而去。居然能不受我超时空系统的控制，果是仙人呀！我心中暗叹。

此时，我也异常困倦，而且如果这些人被超时空系统控制过久，难免会被电磁波伤害，所以只能与诸位三国豪杰一一告别。只有曹操不要我关闭他的窗口，一再请我将后世情况多多介绍。结果我们两人又聊了一个时辰。说是两人聊天，其实我一直以“天机不可泄露”这句话在应付。忽然曹操大叫头痛，我心中一惊，赶快关闭系统。

之后我一直在想，难道曹操的头痛症是这样落下的么？

请诸位玩家注意：长时间使用电脑有害健康。

龙虎榜——我正在玩的游戏

排名	游戏	票数	制作	发行日期	国内代理	走势
1.	半条命——反恐精英	1296	SIERRA	2001年	奥美	○
2.	星际争霸	702	BLIZZARD	1998年	奥美	↑
3.	暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王	616	BLIZZARD	2001年	奥美	↓
4.	轩辕剑肆	504	大宇	2002年	寰宇之星	↑
5.	传奇	499	ACTOZSOFT	2001年	盛大网络	↑
6.	魔兽争霸Ⅲ	461	BLIZZARD	2002年	奥美	↓
7.	三国赵云传	381	第三波软件	2001年	第三波软件	↑
8.	FIFA2002	366	EA	2001年	美国艺电	↓
9.	轩辕剑叁外传——天之痕	354	大宇	2000年	育碧软件	↓
10.	秦殇	309	目标软件	2002年	第三波软件	○
11.	英雄无敌Ⅳ	305	3DO	2002年	第三波软件	↓
12.	疯狂坦克2	257	CCR&GV株式公司	2002年	盛大网络	↑
13.	新绝代双骄叁	233	宇峻科技	2002年	寰宇之星	↓
14.	魔力宝贝	199	网星艾尼克斯	2002年	晶合时代	↓
15.	大富翁6	192	大宇	2002年	寰宇之星	↓
16.	World Cup 2002	173	EA	2002年	美国艺电	↓
17.	新仙剑奇侠传	161	大宇	2001年	中青旅创先	↓
18.	盟军敢死队2——勇往直前	138	PYRO	2001年	新天地	↑
19.	石器时代	134	JSS	2001年	华义国际	↑
20.	剑侠情缘外传——月影传说	111	金山西山居	2001年	金山软件	↑

2002年12月幸运读者

特等奖 山西省太原市 蔚兴勇

奖品为价值400元的联志音箱一套。

山东省烟台市 金 石
吉林省敦化市 朱鹏达
江西省景德镇 管 建
河北省霸州市 王博巍
陕西省汉中市 周志航
云南省宣威市 夏 瑜
黑龙江哈尔滨 张 拓
四川省都江堰 范 琦
广东省湛江市 林家杰

奖品为价值68元的《秦殇》游戏1套。

本期游戏榜单信选和网选截止日为2002年12月12日。
网选地址：www.popsoft.com.cn

邮发代号：82-726

零售价：￥6.80元

刊号：ISSN1007-0060 / CN11-3751/TN